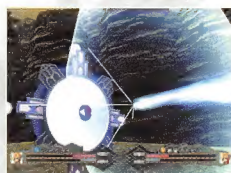
すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
平成15年9月1日発行（毎月1回1日発行）
第4巻 第9号 通巻第40号
eb! enterbrain
月刊アルカディア
9月号
COIN OP'ED
VIDEOGAME
MAGAZINE
ARCADIA
2003
No.040
9
650
yen
SEPTEMBER
▽怒濤の新作スクープ5連発!!
サムライスピリッツゼロ
GUILTY GEAR Xシリーズ最新作
PRIDE GP 2003
エスプガルーダ
バトルギア3 Tuned（仮）
WCCFプレイヤー座談会
「カンピオーネ ラウンジ」
アヴァロンの鍵
pop'n music 10
F-ZERO AX
DEMOLISHFIST
DOLPHINBLUE
特別付録:
「SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS」
B2判・描き下ろしポスター
SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS

本物のカードを使った4人対戦が熱い!
すごろく感覚で楽しめる多人数ボードゲーム!!

世界でポピュラーな遊びとして定着している、トレーディングカードゲームのスタイルを導入した本格4人対戦ボードゲームが、ゲームセンターに登場! カードを集めて、理想のカードデッキを構築せよ!

Hitmaker™ ©Hitmaker/SEGA, 2003

新感覚!・カードで戦うボードゲーム。
www.A-KEY.jp

PlayStation®2

闘え！運命を変えるために。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2001、"PS2"で開催!!

THE KING OF FIGHTERS 2001™

KOFネスツ編最終章が、"プレイステーション2"に登場！
壮絶な闘いの果てに待つ、衝撃の真実とは…？

プレイステーション2専用ソフト『ザ・キング・オブ・ファイターズ2001』9月18日発売予定／価格6,800円（税別）

◆最大で4対4の対戦が実現できるタクティカルオーダーセレクト！◆限られた体力で勝ち抜き戦に挑む"PS2"専用パーティーモード！◆パーティーモードで条件をクリアすると追加キャラクターが出現！

株式会社 SNKプレイモア （社名変更のお知らせ）◆株式会社プレイモアは、社名が「株式会社SNKプレイモア」に変わりました。
〒564-0051　大阪府吹田市豊津町14番12号　www.snkplaymore.co.jp

pop'n music10

記念すべき10作目のpop'n musicがいよいよ発売される。個性豊かな新曲や新キャラクターはもちろん、今までの楽曲もプレイ可能でボリューム満点。音楽に合わせてボタンをたたくだけの簡単操作だが、ついついのめり込んでしまうその面白さはどこにあるのか？　プレイモードも今までと雰囲気が変わり、モードセレクトやサウンドセレクトなどが一新された。新しいポップンの面白さを、自分自身で確認してみよう!
『pop'n music10』が気になる人は、54ページへ!!

SERIALIZATION

GAME LIST

AD LIST

表紙イラスト
『エス・エヌ・ケイ VS. カプコン エスブイシー カオス』
Illustration by FALCOON

タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）

9
September 2003
CONTENTS

COIN OP'ED VIDEO GAME MAGAZINE
ARCADIA
すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

付録 B2 判ポスター
『エス・エヌ・ケイ VS. カプコン エスブイシー カオス』
Illustration by ヒロアキ

発行所 / 株式会社エンターブレイン
〒 154-8528 東京都世田谷区若林 1-18-10
03-5433-7850（営業部）03-5433-7156（編集部）　http://www.arcadiamagazine.com/

スクープ！侍魂最新作の詳報を公開！

突進技であろうか、水平に切り結ぶ一撃が風間火月を一閃する！　腰に据えた大太刀を使った攻撃にはどのようなものがあるのかも興味深いところ。まさしく伝家の宝刀といえそうだ。

今作で覇王丸と並ぶ主人公となるのか、7本もの刀を帯刀した徳川 慶寅。通常技にも多段斬りが数多くあり、派手で高威力な斬撃がボタンのみで出せる。初心者も安心して使えそうだ。

徳川 慶寅 とくがわ よしとら

〜物語〜
鬼神と謳われた十字槍を振るう武将の話は、慶寅も聞いたことがあった。豪腕にて豪傑。参戦した戦においては必ず手柄を上げ、負け戦も勝ち戦へと導き、さる地の領主となるまでに身を立てた——。
数年前、江戸を訪れたその武将の圧倒的な迫力に、慶寅は初めて武者震いした。自分から手合わせを望んだのは初めてのこと。何より、その武将は國を愛していた。慶寅は男に“惚れる”というその意味を知った。
その日、慶寅は一人だった。6人の恋人たちが待つ遊郭で過ごすでもなく、下町で気心の知れた江戸の民と過ごすでもなく。“兇國日輪守 我旺に叛意の疑い有り”——そんな風聞が慶寅のもとに届いた。
「……粋じゃねぇなァ」　慶寅はふらりと街を出た。いつもの遊郭に足を運ぶのと変わらぬ様子で。
〜設定〜
将軍家の跡取りだが、将軍家の習わしが性に合わず、下町で遊び歩いている。将軍家のことを鼻にかけることもなく、「粋」な性格で人情深いため、町民から人気が有り、女性に慕われる。1本の太刀と6本の刀を身に着けている。6本の刀にはそれぞれに花の名前が付いており、同じ名前の6人の恋人がいる。

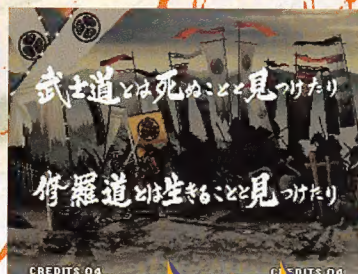
眠りたること七ッ歳 兵之魂、再び胎動す！

武士道とは死ぬことと見つけたり
修羅道とは生きることと見つけたり

サムライスピリッツゼロ

サムライスピリッツゼロ
■メーカー：悠紀エンタープライズ／SNKプレイモア
■ジャンル：2D対戦剣劇
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2003年10月予定
■使用基板：——

2D武器剣劇の重鎮、『侍魂』シリーズの最新作が実に7年ぶりのリリース！　数々の新キャラクター、新要素を加えて、今秋『サムライスピリッツゼロ』が始動する。

Text：C・LAN

序説

漆黒よりなお黒く、虚無の果てなる深き闇。
その渦中。
禍禍しき念が胎動を始めた。
刻まれし鼓動は、眼に映らぬ、手で触れられぬ、波となりて闇を漂い、
彷徨の果てに日本へと辿り着く……

時に一七八六年
後の世に言う天明の大飢饉。
その痕跡は今なお癒えることなく、餓えた地に治まりの兆しは差さず。
各地においては、一揆や打ち壊しが後を絶たず、荒廃の一途に拍車をかける。
人々は未曾有の災厄に苛まれ、今日か明日か、いつ尽きるとも知れぬ露命をつなぐ。

幕府の対応は一向に功を奏さず、
累々たる死屍に埋め尽くされ、死に逝く國を前に
その武将は天に吼える。

「うぬにも聴こえるであろう、國の慟哭が……
國に仇為す徳川の愚物供……うぬらの愚行、決して罷り成らぬ！
決起の刻は来たり！
我、救国の徒なりて、國賊徳川、うぬら全て灰燼に帰してくれようぞ！」

覇を唱えし武将、その名は　兇國 日輪守 我旺（きょうごくひのわのかみ がお）

「ますらおよ！
忠國の魂を抱きし、真のますらおよ！
北は蝦夷、南は琉球より、我の元に集えい！　我にその魂を示せ！！」

その覇気の所為か、はたまた偶然であろうか——
己が魂を刃に託し、己が身を武の道に奉げし弐拾四の兵どもが、
刻同じくして争いの渦中にその身を投ずる。

極め逝くその先は
武士道か、あるいは、修羅道か。

キャラクター制作に和月伸宏氏が参加！

るろうに剣心の

剣客漫画『るろうに剣心』が大ヒットを記録し、週刊少年ジャンプで連載中の新作『武装錬金』も好調の漫画家、和月伸宏氏。その和月先生が、何と本作のキャラクター制作に参加！　徳川 慶寅を含む新キャラクター3体の原案を手掛けているのだ。今回は慶寅の原案画とともに、本作と慶寅について、特別に和月先生にコメントを頂いたぞ。

剣劇好きなら必読といえる名作『るろうに剣心』。全28巻で好評発売中だ。

『サムライスピリッツゼロ』のディレクターである高屋氏と、たまたま知り合いだったコトからかなった、夢のような出来事。『侍魂』は想うだけで胸がシンとくる宝物のような大事な思い出、その復活最新作に携われたコト、本当に光栄と思います。ぜひとも楽しんでください。（和月）

【徳川慶寅について】コンセプト自体は先にディレクターの高屋氏が作っていて、それをたたき台にして、みんなでワイワイと楽しみながら組み上げていったキャラです。リーゼント風チョンマゲという紙一重なキワモノを、いかに格好良く仕立てるかが、結構大変でした。（和月）

侍魂 五之巻が満を持して登場!!

2Dの『侍魂』シリーズでは、今世紀初にして通算5作目となる『サムライスピリッツゼロ』。本シリーズの対戦は、ジリジリした間合い取りや、必殺の威力を誇る強斬りを決めるまでの腹の探り合いといった、静なる駆け引きに重きが置かれていた。そして、本作にもその本質は受け継がれている。シリーズに触れたことの無い人も、この機に武器剣劇ならではの面白さを体験し、独特の緊張感とオリジナリティーに触れてみてほしい。

今なお熱烈なファンの多い初代『サムライスピリッツ』からは、既に10年の月日が経過。大幅に進化を遂げたその末裔が、長き沈黙を経てよみがえる!!

開発元は悠紀エンタープライズ。PS2版『森田将棋』や『シンプル2000シリーズ』、iアプリなどを手がけてきた、高いプログラム能力を持つメーカーだ。

霊力の篭る弓で邪悪なる悪鬼羅刹を滅する琉球王国の妖滅師・ミナは、遠距離戦を得意とするキャラクター。お供しているチャンプルは、ミナの動きに合わせていろいろなリアクションを取るのだ。

通常技まで飛び道具！　ボタンによってさまざまな角度に弓を撃ち分けることができる。これで鉄壁の防御を築き、相手を近付けずに闘うことも可能。その代わり接近戦は苦手。懐に入られるとピンチ。

真鏡名 ミナ

まじきな みな

～物語～

手遅れだった。何もかもが遅かった。廃墟と化した生まれ故郷を、ミナは感情の無い瞳で見詰めていた。近隣の集落へあやかしの討伐に出掛けていた、ほんの数日の留守。故郷の村から強過ぎる邪気を察し、ミナは帰途を急いだが——手遅れだった。

「……ミナー、ミナー……」

ミナは自分を呼ぶその声に向かって走り出す。瓦礫の合間を、たった一人の友達、シーサーのチャンプルが彷徨っていた。チャンプルを抱き上げ、ミナは自分が一人ぼっちでないことに涙した。

良い思い出は無い。幼くして家族は疎遠となり、友も無く、人々に疎んじられ——それでも、生まれ故郷はたった一つ。その身を妖滅師として以来、初めてミナは自らの意思で弓を引くことを決意した。

「……許さない」強い邪気が、流れてくる。それは、日輪國の方角から。

～設定～

生まれつき霊力が強く、琉球王国の神女（カミンチュ）になるべく育てられた。しかしその強過ぎる霊力ゆえに人々から疎んじられ、ミナは徐々に笑顔を忘れていった。唯一の友達——むしろ家族、といえるのは、物心付いたころから行動をともにするシーサーのチャンプル。神女としての才を開花させたミナは、若くして妖滅師となり、邪なるあやかしの討伐を生業とする。

武に生きる二十四の兵(つわもの)どもが刃を交え、命を削る!!

気になる『サムライスピリッツゼロ』の登場キャラクターだが、総勢で24人も居ることが判明している。『天草降臨』で使えたキャラクター（全17人）は、天草四郎時貞を除いて健在で、さらに慶寅とミナ以外にも多数の新キャラクターが存在する模様。これまでに無い大ボリュームの作品となりそうだ。なお、本作にはレベル選択や対極（修羅・羅刹）選択などは無く、それぞれのキャラクターが一つのタイプで練り込まれている。

24人の侍が一堂に会する。中央上部、ミナの左右に位置している二人が、どうやらまだ見ぬ新キャラのようだが……。

氷を自在に操るリムルルはグラフィックも一新。コンルシラルで神の戦士、タムタムの斬撃をかわす。

『天草降臨』のキャラはほぼ健在!!

隻眼であっても、その眼はすべてを見切る。柳生十兵衛の当て身技、柳生心眼刀・相破が蒼月を捕える。

仏道に身を置く者にしては、あまりにも豪快過ぎる怪僧、花諷院骸羅。円心殺で右京に仏法を説く！

覇王丸 はおうまる

シリーズを通して主人公格にいる我流の侍。強い相手を求め、諸国を放浪しては日々己を磨いている。旋風裂斬、弧月斬、烈震斬の三大必殺技、そして必殺の威力を持つ強斬りは「侍魂」を象徴する技だ。今回はキャラごとに得意な技が設定され、攻撃力が特に高くなっている。覇王丸の場合は斬鉄閃（強斬り）が該当。

反面の存在四人を確認!!

本作では修羅・羅刹の対極選択が廃止され、ほとんどのキャラクターは修羅と羅刹の技が統合、整理されての登場となる。しかし、何人かはこれまでの羅刹キャラが独立、別キャラクターとして生まれ変わっているぞ。もちろん、技だけでなく見た目や設定も大きく異なるため、実質的に新キャラといって差し支えない。

羅刹丸

全身に邪悪な闘気を感じさせる羅刹丸は、覇王丸の魂から生み出された反面の姿。弱者を屠り、おびただしい死屍の山を築きながら覇王丸を追う。

水邪

自らを「神」と名乗り、消滅を免れるために蒼月の体を探す魔界の精神体、水邪。羅刹の蒼月がベースとなっている。

レラ

「紫ナコ」こと羅刹ナコルルが新キャラクターとして独立。デモだけでなく、ゲーム内でも髪型や衣装が変化している。

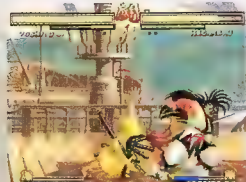
炎邪

こちらは火月の身体を求める破壊体、炎邪。風間兄弟にはどうやら深い設定が有りそうだ。ストーリーも注目要素。

壱 必殺の一撃を灯す「剣気ゲージ」

剣気ゲージはキャラクターの闘気を表しており、多ければ多いほど、攻撃力が高くなる。これは攻撃を行なうごとに減少していくので、無駄な攻撃が多いと、いざ攻撃を決めても大したダメージを与えられない。攻撃をしなければ回復するので、キャラクターにもよるが、狙い澄ました必殺の一撃が重要となるワケだ。

緑の小さいゲージが剣気ゲージだ。怒り状態になると最大値がアップし、その分だけ攻撃力の上限も増す。

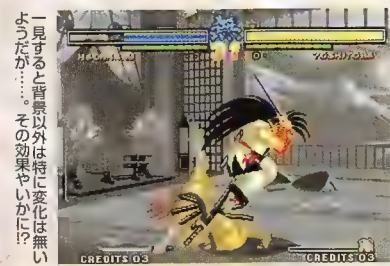
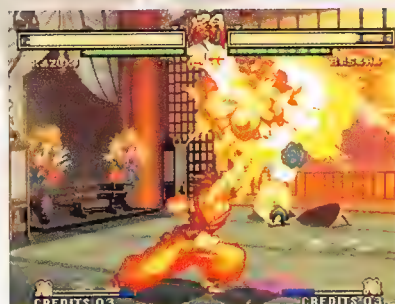
剣気 小

剣気が少ない状態だと、慶寅の強斬りによるダメージはこのくらいになる。

剣気 最大

剣気が最大ならこの通り。攻撃ヒット時はダメージに応じて剣気が減少。

弐 極限の見切りが発現「無の境地」

怒り爆発の対極に位置する新システム、それが無の境地だ。残念ながら詳細は不明だが、怒りゲージとDボタンによる瞑想、そして体力ゲージの色が違う部分が関係しているようだ。無の境地を極めし者は、極限の見切りを体得し、相手の動きが止まって見えるというが……。

Dボタンによる瞑想で精神統一。そして条件がそろうと、無の境地が発動！

一見すると背景以外は特に変化は無いようだが……。その効果やいかに!?

伝統である怒ゲージは健在。MAXになると攻撃力が上がり、強力な武器飛ばし必殺技を使えるようになる。また、怒りゲージと引き換えに行なえる怒り爆発もあるようだ。

「真侍魂」の伏せ動作も復活。姿勢が低くなるので、攻撃位置の高い技を攻撃をかわすことが可能。前方および後方への転がりや、下段避けもある。これらはDボタンで行なえるぞ。

ボタン操作は前作の弱、中、強、蹴りではなく、A＝弱斬り、B＝中斬り、A+B＝強斬り、C＝蹴り、そしてDが「冥想」をはじめとする特殊動作となっている。「冥想」は、今回の目玉となるシステムの一つ「無の境地」に大きく関係している動作。ここでは、新システムの「剣気ゲージ」と「無の境地」の二つを紹介しよう。そのほかにも『真侍魂』から『天草降臨』まで、新旧のさまざまなシステムが導入されているぞ。

世紀をまたぎ降臨せし『侍魂』を統べる掟

ナコルル

侍魂のヒロインともいえる大自然の巫女。素早い動きと、愛鷹ママハハとの連係による高機動な闘いを得意とする。本作では、ナコルルはより大人びた印象へ、リムルルはより子供っぽい印象へとグラフィックが一から描き直されている。レラも含めて差別化が図られたことで、幅広いニーズに対応している？

斬り合いの緊張感がたまらない!!

シリーズの本質といっても過言ではない「一撃の痛さ」と、それを決めた・決められたときの緊張感。本作ではそれは継承どころか、剣気ゲージの存在がさらに増幅されている印象だ。静と動の緊張感が秀逸な殺陣の感覚を、ぜひとも味わってほしい。

痛みを演出するヒットストップと血飛沫。[illegible]い駆け引きを生む演出にした[illegible]にも注目

次号必見!!

次号では既存のキャラと新規参入キャラを詳しく紹介。もちろん、本シリーズの特徴的な要素であり、対戦の肝となるシステムもじっくり考察していくぞ。『侍魂』復活に、五臓六腑を震わせて待て！

キャラクターとシステムをさらに詳しく紹介予定!!

稼働開始に合わせ、本誌でも本格攻略開始！　押さえておきたい重要システムをはじめ、全キャラの基本的なポイントを、完全コマンド表とともに掲載するぞ。熟読とプレイを繰り返し、ライバルに差を付けろ!!

IMPRESSION

●じっくりとした攻防だけかと思いきや、要所で操作の忙しさも味わえる本作。どこまで極められるか、今から楽しみ。(真瑠世)

●スピード感あふれる間合いの駆け引きが熱い!!　CAPCOM、SNKの両ゲーマーが遊べるかと。とりあえずベガ使うか？(パチ)

●登場キャラの選択が個人的にツボってます。それとGCフロントステップ絡みの読み合いはスリル満点！　やるしか。(ハメコ。)

※記事本文中ではガードキャンセルをGCと略しています。
※⇔はキャンセルを表しています。

SNK VS. CAPCOM SVCカオス
- ■メーカー：SNKプレイモア
- ■ジャンル：2D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■発 売 日：2003年7月(稼働中)
- ■使用基板：JAMMA対応基板

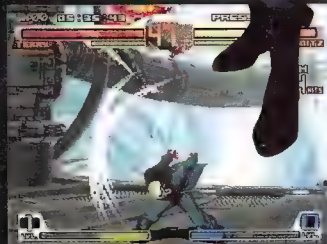
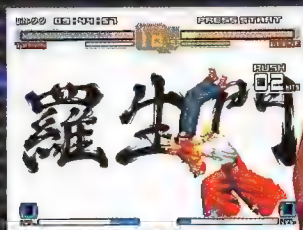
画面写真および記事内容はすべて開発中のものです。製品版では予告無く変更される可能性があります。

意外!? 順当!?
新たに4キャラの参戦が判明!!

CPU戦の四人目には、懐かしのアイツが待っている。SNKとCAPCOMから各2キャラずつ、計4キャラの中から一人が立ちふさがるぞ。プレイヤーキャラとして使用できるかは定かではないが、まずはその特徴的な技やグラフィックをチェックしていこう。

風を操るゲーニッツ。「ここですか?」(よのかぜ)を多用するので、なかなか近付けない……。

GOENITZ
ゲーニッツ

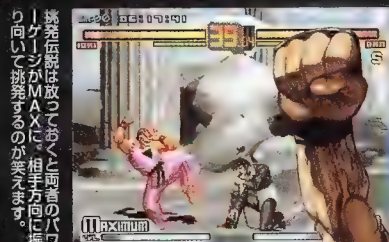
オロチ四天王の一人にして、「吹き荒ぶ風」の異名を持つゲーニッツ。『KOF '96』のボスキャラとして登場したときと同じく、地面から竜巻を吹き上げる「よのかぜ」を主体に、遠距離戦を仕掛けてくる。そして「よのかぜ」をかいくぐって接近すれば、今度は新技の連続攻撃「しんあおいはな せいらん」などで迎え撃つ[illegible]た。コマンド投げ系超必殺技の「やみどうこく」にも要注意だ。

乱舞系の新超必殺技の「ふうじん いぶき」。オロチ一族の戦士だけあり、庵や『KOF』のマチュアなどに似た技も見られる。

超必殺技はレイジングストームのほか、コマンド投げの羅生門もある。とにかく格好良いの一言。

飛び道具の烈風拳とは別に(?)、相手を浮かせる烈風拳も確認。追撃でレイジングストームを決めてくることもあるぞ。

GEESE HOWARD
ギース・ハワード

[illegible]作品の悪役といえば、主役をも上回る存在感を持つギース。本作では『KOF '96』の仕様に近いが、『リアルバウト餓狼伝説2』の技も持っているようだ。飛び道具の烈風拳で跳ばせてしゃがみCで迎撃するスタイルが多く、近距離[illegible]かせ技になる(?)のが特徴的。超必殺技の羅生門は見た目のインパクトがスゴイので、一度くらってみてはいかがだろうか。

天地覇煌拳? と思いきや、手首が変に曲がってて超痛そうだ。ちなみにこの技、究極天地我道突きというらしい。

挑発伝説は放っておくと両者のパワーゲージがMAXに。相手方向に振り向いて挑発するのが笑えます。

DAN HIBIKI
火引弾

『ストリートファイターZERO』シリーズのお笑いを一手に引き受けてきたダン。本作でもその傾向が強く、おかしな技が多い。特に挑発伝説は、両者のパワーゲージをMAXにする驚きの効果。また、アルゴリズムも特徴的だ。ひたすら前進し、こちらが動いた瞬間に超反応で晃龍拳を出すなど、昔のCPU戦を思い出させる。

DEMITRI MAXIMOFF
デミトリ・マキシモフ

『ヴァンパイア』シリーズからの参戦となるデミトリは、魔界で有数の力を持つヴァンパイア。本作ではその巨軀が非常に格好良く、印象的。飛び道具のカオスフレアでけん制し、ワープのような移動で接近してガード不能の超必殺技を狙ってくるぞ。また、パワーゲージを少し消費して、カオスフレアの強化版であるES・カオスフレアを出してくるのが特徴的だ。

超必殺技ミッドナイトブレジャーとミッドナイトブリスを確認。後者は自キャラが女性化するので必見。

体が大きいので、ダッシュデモンクレイドルの攻撃範囲がスゴイ! しかも多段でゴリゴリ当たるぞ。

SVC カオス ここに注目!!

これを覚えずしての勝利は無いッ！

特殊技を使いこなす

単なる通常技とは一味違う特殊技。けん制、連係、連続技と、さまざまな場面でお世話になるぞ。

多数存在する特殊技の性質を覚え、闘い方の幅を広げよう。

特殊技の特徴

ほとんどのキャラが所持している、レバー＋ボタンの特殊技。中段攻撃や下段攻撃、ジャンプの軌道が変わるものなど、その性質はさまざま。

特殊技の大半は、通常技をキャンセルして出すことが可能。さらに、キャンセルで必殺技を出せるものも存在する。両方が可能な特殊技を使えば、通常技→特殊技→必殺技という連続技が可能となるワケだ。

特殊技の欠点は、つぶされるとカウンターヒットになること。例えばテリーの↙＋Cを対空に使った際、つぶされたり相打ちになると、大ダメージを受けてしまうのだ。また、特殊技は空振りキャンセルができないことに注意。

基本となる連続技の出来上がり。ちなみに特殊技も通常技空振りキャンセルから出せる。

↙＋Bは必殺技や超必殺技でキャンセル可能。鳳翼扇でキャンセルしよう。

例えば春麗の場合。まず近距離立ちCを当てて、キャンセルで特殊技の↙＋Bにつなぐ。

キャンセル時の性能変化

特殊技の中には、通常技をキャンセルして出すことにより、中段攻撃だったものがしゃがみガード可能になったり、キャンセルできなかったものが可能になったりと、性質が変化するものがある。詳しくは下表を参照してほしい。

立ち、しゃがみガード共に可能となる。必殺技でキャンセル可能になる技もあるぞ。

リョウの→＋Aは、本来ならは中段攻撃。しかし、通常技をキャンセルして出すと……

遅めキャンセルで出すと……

通常技からキャンセルで特殊技を出す際、キャンセルのタイミングを遅らせると、本来の性質のまま特殊技を出すことができる。中段判定の特殊技などは、このテクニックが活きるはず。

中段の特殊技を連係で活かせる。入力にはコツがいるので練習しておこう。

特殊技性能一覧

キャラ名	コマンド	通常技キャンセルで出せるか	通常時 特殊な攻撃判定	通常時 キャンセル	キャンセルで出した場合 特殊な攻撃判定	キャンセルで出した場合 キャンセル
京	→＋B	○	中	×	無・無	×・○
	↙＋D	○	下・下	×・×	下・下	×・×
	空中で↓＋C	－	無	×	－	－
庵	→＋A・A	○	無・無	× ※4・○	無・無	× ※4・○
	→＋B	○	中	×	無	×
	空中で←＋B	×	無	×	－	－
テリー	↙＋C	○	無	○	無	○
舞	→＋B	○	中	×	無	○
	↙＋B	○	下・無	×・×	下・無	○・×
	空中で↓＋A	×	無	○ ※3	－	－
	空中で↓＋B	○	中	×	中	×
	空中で↓＋D	○	中	×	中	×
キム	→＋B	○	中	×	無・無	○・○
チョイ	←or→＋B	○	無	×	無	×
リョウ	→＋A	○	中	×	無	×
	→＋B	○	－	－	－	－
	↙＋B	○	－	－	－	－
香澄	→＋A	○	無・中	×・×	無・無	×・○
Mr.カラテ	→＋A	○	無	×	無	○
	←＋A	○	無	×	無	×
	→＋B	○	中	× ※4	無	○
幻十郎	↙＋C	×	無	○	－	－
	→＋D	×	下	○	－	－
リュウ	→＋A	× ※1	中・中	×・×	－	－
	←＋A	○	無	○	無	○
	→＋B	× ※2	無	×	－	－
	↘＋D	○	下	○	下	○
ケン	→＋B	× ※1	中	×	－	－
	↘＋D	○	下	○	下	○
春麗	→＋B	○	無	○	無	○
	↙＋B	○	下	○	下	○
	空中で↓＋B	×	中	×	－	－
	斜めジャンプC中にC	×	中	×	－	－
	→＋D	○	下	×	下	×
	↙＋D	○	中	×	中	×
ガイル	↙＋B	× ※1	下	×	－	－
	→＋C	× ※1	無	×	－	－
	←or→＋B	×	無	×	－	－
	←or→＋D	×	無	×	－	－
ダルシム	←＋A	○	無	×	無	×
	←＋B	○	無	○	無	○
	←＋C	○	無・無	○・×	無・無	○・×
	←＋D	○	無	○	無	○
	フロントステップ中にD	×	無	×	－	－
	↙＋A	○	無	×	無	×
	↙＋C	○	下・無・無	×・×・×	下・無・無	×・×・×
	↙＋B	○	下	× ※4	下	× ※4
	↙＋D	○	下	×	下	×
	空中で←＋A	×	中	×	－	－
	空中で←＋BorD	×	中	×	－	－
	空中で←＋C	×	中	×	－	－
	空中で↓＋D	×	無	× ※4	－	－
	空中で↓＋C	×	無	×	－	－
バルログ	→＋B	×	中	×	－	－
	→＋D	×	無	×	－	－
	↙＋D	×	下	×	－	－
サガット	→＋A	×	中	×	－	－
	↘＋D	×	下	○	－	－
豪鬼	前方ジャンプ中↓＋B	－	無	×	－	－
	→＋C	×	中・中	×・×	－	－
	→＋D	○ ※1	無	○	無	○
	↘＋D	○	下	○	下	○
ヒューゴー	→＋A	× ※1	無	×	－	－
	→＋B	× ※1	中	×	－	－
	空中で↓＋C	－	無	×	－	－
	←or→＋D	×	中	×	－	－
タバサ	↙＋B	○ ※1	無	○	無	○
	↙＋D	○ ※1	無	×	無	×
	→＋C	○ ※1	無 ※5	×	無 ※5	×
	↙＋C	○ ※1	無 ※5	×	無 ※5	×
	空中で↓＋D	×	無	×	－	－

※1：どこキャン対応技
※2：どこキャン対応技、どこキャンで出すと性能が変わる
※3：特殊技でもキャンセル可能
※4：超必殺技のみでキャンセル可能
※5：相手の足元に当たると下段になる

CHAOS Encyclopedia

SVCカオス ここに注目!!

駆け引きの中核を成す重要システム！

ガードキャンセルフロントステップ

プレイしてみれば分かると思うが、とにかく強いこのシステム。まずは性能と使い方を覚えよう。

これを使いこなせるかが勝負の分かれ目。とにかく使え！

基本的な性能

GCフロントステップの操作は、「相手の攻撃をガード直後に➡➡orBC同時押し」。入力に成功すると、ガード硬直がキャンセルされ、青い残像が付いた特殊なフロントステップが発動する。なお、使用するとパワーゲージを一定量消費し、パワーゲージが足りないときは使用できない。

動作中は打撃技に対して無敵で（投げられ判定はある）、動作後のスキも無い。さらに、動作途中でジャンプや攻撃など、ほかの行動に移行することが可能。ただし、通常のフロントステップと違って、動作開始直後はほかの行動に移行できないので注意。また、ほかの行動に移行した時点で、無敵ではなくなってしまう。

パワーゲージの消費量は、左上の図にある通り、BC同時押しよりも➡➡の方が少ない。ゲージ1分のパワーゲージを10として換算すると、➡➡の場合は約2、BC同時押しの場合は約6といったところだ。

まとめると、「簡単かつ[illegible]リスクに強力な割り込みを狙えるシステム」となる。では、使い方を紹介していこう。

GCフロントステップのパワーゲージ消費量

➡➡で行なった場合

BC同時押しで行なった場合

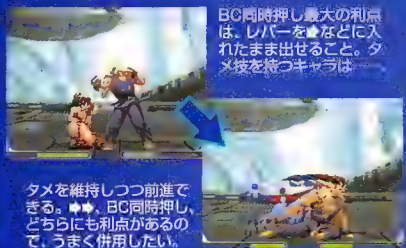
※ゲージ1ちょうどから使用。緑色の部分が消費量

投げ技には弱い。とはいえ、通常投げなら投げ抜け可能なので、強いことは変わらない。

打撃に対して無敵でスキも無いGCフロントステップ。リスクが低く便利だが……

➡➡とBC同時押し、どっちがお得？

右の本文を読んだ人の多くは、「性能差が無いならパワーゲージ消費量の少ない➡➡でしょ!!」と思うだろう。しかし、BC同時押しにもメリットはある。

それは、「入力が簡単なので最速で出しやすい」ことと、「レバーがどこに入っていても行なえる」こと。特にタメ系の技を持つキャラは重要。BC同時押しを使えば、タメを維持しつつGCフロントステップができ、その後の連続技に必殺技を組み込みやすくなるのだ。

BC同時押し最大の利点は、レバーを⬋などに入れたまま出せること。タメ技を持つキャラは――

タメを維持しつつ前進できる。➡➡、BC同時押し、どちらにも利点があるので、うまく併用したい。

活用例1 連係に割り込む!!

通常技→キャンセル必殺技という連係に対し、通常技ガード後にGCフロントステップを行なえば、続く必殺技を回避しつつ、そのスキに反撃を決めることが可能。GCフロントステップでしっかり攻撃を回避してから、反撃に移るのがポイントだ。

基本的には、通常技→キャンセル飛び道具など、特定の連係に対して狙うといい。慣れれば通常技→キャンセル特殊技などに対しても狙えるぞ。

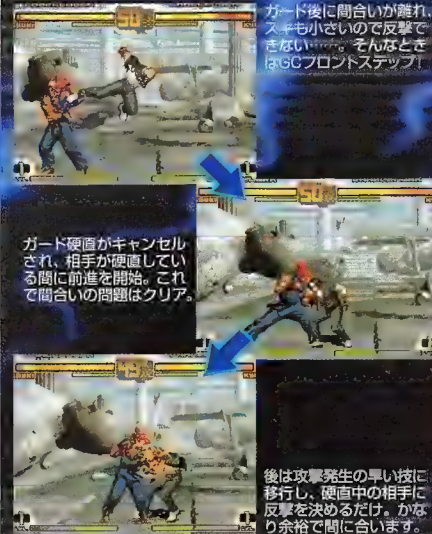
強攻撃→飛び道具など、スキの大きめな技[illegible]る連係は特に狙い[illegible]。強攻撃をガード後に[illegible]

GCフロントステップを使い、無敵で次の攻撃を避ける。避け切る前に動いてくらわないよう注意。

スキに反撃をたたき込む。大ダメージのチャンスなので、不用意な連係には見逃さずに狙おう。

活用例2 突進技などに反撃!!

GCフロントステップは、ガード硬直をキャンセルして接近でき、さらに任意の攻撃へ移行可能。これを使えば、ガード後の反撃が決めやすくなるのだ。

主な狙い目は突進技。京のR.E.D.Kickやテリーのバーンナックルといったスキの小さい突進技でも、GCフロントステップから攻撃発生の早い技を出すことで反撃可能。ガード後こちらが不利になるような技ですら、反撃できる場合[illegible]。

ガード後に間合いが離れ、スキも小さいので反撃できない……。そんなときはGCフロントステップ！

ガード硬直がキャンセルされ、相手が硬直している間に前進を開始。これで間合いの問題はクリア。

後は攻撃発生の早い技に移行し、硬直中の相手に反撃を決めるだけ。かなり余裕で間に合います。

活用例3 とりあえず使ってみる!!

何ともアバウトだが、これも効果的な使い方の一つ。特にGCフロントステップ→通常投げは簡単かつ強力。通常投げは出した瞬間に投げ判定が発生するので、無敵のGCフロントステップから出せば、投げられ判定の無い技以外にはつぶされることが無い。適当に狙うだけでも、十分に有効なのだ。強力なコマンド投げを持つヒューゴーやタバサなどは、通常投げの代わりにそれを使えばより効果的だ。

相手が密度の濃い連係で固めようが、そんなことはお構いなし。とりあえずGCフロントステップ！

動作中は打撃に対して無敵なので、相手の攻撃が出ていても、問題無く投げ間合いまで接近できる。

出した瞬間に投げ判定が発生する技なら、つぶされることはまず無い。何となくでも十分強力だ。

CHAOS Encyclopedia GCフロントステップの受付時間：GCフロントステップが発動するのは、最速でも技をガードした際のヒットストップが切れた直後。[illegible]ヒットストップが切れた後も少しの間は入力を受け付けているが、ガード硬直の終わり際までは受け付けてくれないようだ。

SVCカオス ここに注目!!

覚えて戦力UP！ 決めればパラダイス!!

MAX発動中の2大システム

MAX発動中に可能となる、2種のキャンセル。
それぞれの仕組みを理解し、闘いに取り入れよう。

Text：真瑠世

「決めたい！」「やるしかない!!」と思える連続技を作るには？

スーパーキャンセルの性質

- 必殺技をキャンセルして、超必殺技やEXCEEDを出すシステム
- キャンセルできる必殺技は、スーパーキャンセルに対応した一部の技のみ
- キャンセルで出す超必殺技やEXCEEDには、地上、空中の違い以外、特に制限が無い

超必殺技でキャンセル可能！ 連続技で大活躍するので、対応技を調べてみよう。

スーパーキャンセルに対応した必殺技を相手に当てた場合（ガードでもOK）……

スーパーキャンセルの仕組み

MAX発動中のみ使うことができるスーパーキャンセルとは、対応必殺技をキャンセルして超必殺技やEXCEEDを出すシステムを指す。

超必殺技分のタイマーは消費するが、スーパーキャンセルを使ったことによるタイマー消費は無し。とはいえ、スーパーキャンセルで出した超必殺技が、必ずしも連続ヒットするとは限らないので注意。

どこでもキャンセルの仕組み

- 打撃技をキャンセルして、特殊技や必殺技を出すシステム
- 技の種類（通常技、必殺技など）を問わず、すべての打撃技をキャンセル可能
- キャンセルで出せる特殊技や必殺技は、どこでもキャンセルに対応した一部の技のみ

どこキャン対応技を出せる。事前の技は基本的に何でもOK、出せるのは対応技のみだ。

春麗の弱気功拳は打撃技扱い。当たった瞬間に、キャンセル必殺技の感覚で……

どこでもキャンセルの仕組み

スーパーキャンセルと並ぶ、MAX発動中のプラス要素、それがどこでもキャンセル（以下、どこキャン）だ。これは、通常時にキャンセルがからない打撃技を、対応技でキャンセルすることを指す。

ポイントは「どこキャン対応技を必殺技などでキャンセルできる」のではなく、「さまざまな打撃技をどこキャン対応技でキャンセルできる」ということ。対応技の概念がスーパーキャンセルとは逆になっているので注意しよう。

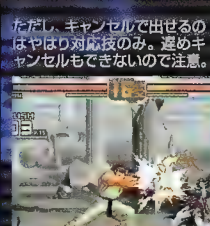
どこキャンを使用すると、タイマーを一定量消費。素早くどこキャンを繰り返した場合、タイマーが無くなるまでに7回ほど使用できるぞ。

なお、特殊技や必殺技をどこキャンする場合、当てた瞬間のみ可能なので覚えておこう（遅めキャンセルは不可能）。

通常技はいつでもどこキャンOK！

通常技に限り、空振り時もどこキャンが可能。出始めから硬直中まで、常にキャンセルできるぞ。相手に当てつつ、遅めにキャンセルすることも可能だ。

通常技はあらゆる状況でどこキャン可能。けん制技に合わせて跳び込まれても安心だね。

ただし、キャンセルで出せるのはやはり対応技のみ。遅めキャンセルもできないので注意。

MAX発動中は、しゃがみガード不能技をどこキャンすることで、ビックリな連続技が！

どこキャンの注意点

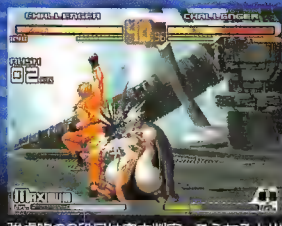
どこキャンを使う際、注意してほしい点がいくつかある。

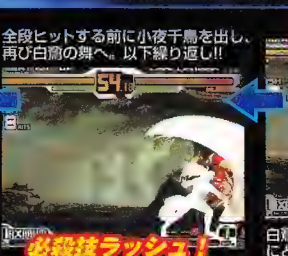
まず、同じ必殺技は続けて出せないこと。追加入力によって違う技に派生させた場合でも、始動の技を出すことは不可能。例えば京なら、毒咬み～罪詠み～罰詠みの罪詠みや罰詠みから、どこキャンで毒咬みを出すことはできない。

同じ技を続けて出すことができれば、簡単に連続技を作れそうだが……、残念。

次に、飛び道具扱いの技はどこキャンができないこと。どこキャンすることができるのは、打撃扱いの技のみだ。

最後は、事前の打撃技を当てた時点でキャラが空中判定になっていた場合、どこキャンで出せるのは空中で出せる対応技のみということ。

なお、どこキャンをしたからといって、追撃できるかが変わることは無い（例外アリ）。

強虎咆の2段目は空中判定。こうなると出せる対応技が無くなってしまうぞ。

今月のどこキャン連続技

～不知火 舞～

● （白鷺の舞→小夜千鳥）×2～3→強龍炎舞（1段目）→水鳥の舞

白鷺の舞と小夜千鳥を使えば、簡単にどこキャン連続技を作り出せる。

全段ヒットする前に小夜千鳥を出し、再び白鷺の舞へ。以下繰り返し!!

スーパーキャンセルのために強龍炎舞へつなげ!! そしてピッカ～ン。

CHAOS Encyclopedia

KYO KUSANAGI

草薙 京

使えそうに見える技でも、GCフロントステップにはめっぽう弱い。相手に応じて使う技を変え、戦術を組み立てよう。

Text：[illegible]

技名	コマンド
釟鉄	接近してAB同時押し
一刹背負い投げ	接近してCD同時押し
外式・轟斧 陽	→+B
八拾八式	↘+D
外式・奈落落とし	空中で↓+C
百式・鬼焼き	→↓↘+AorC
弐百拾弐式・琴月 陽 Ⓒ	→↘↓↙←+BorD
R.E.D.KicK Ⓒ	←↓↙+BorD
百拾四式・荒咬み Ⓒ	↓↘→+A
百弐拾八式・九傷	荒咬み中に↓↘→+AorC
百弐拾七式・八錆	荒咬み中に→↘↓↙←+AorC
	九傷中にAorC
弐百拾弐式・琴月 陽	荒咬み→八錆中に→↘↓↙←+BorD
百弐拾五式・七瀬	荒咬み→九傷 or 荒咬み→八錆中にBorD
外式・砌穿ち	荒咬み→八錆中にAorC
①百拾五式・毒咬み Ⓒ	↓↘→+C
→②四百壱式・罪詠み	①中に→↘↓↙←+AorC
→③四百弐式・罰詠み	②中に→+AorC
→百式・鬼焼き	③中に→↓↘+AorC
七拾五式・改 Ⓒ	↓↘→+BorD・BorD
裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+AorC
百八拾弐式	↓↘→↓↘→+AorC
最終決戦奥義・無式	↓↘→↓↘→+AC同時押し

Ⓒはどこでもキャンセル対応技

必殺技解説

鬼焼きは、強なら攻撃発生後まで無敵なので、対空に活躍。R.E.D.KicKは、弱ならしゃがんだ相手にも当たり、ガード時のスキも小さい。

荒咬みは攻撃発生前にガードポイントがあり、九傷～七瀬とつなげば連続ヒット。八錆は中段のたたき付け技で、ヒット時は琴月 陽や砌穿ちがつながる。どの技も遅めのタイミングで出せるので、途中止めと使い分けよう。

毒咬みは強攻撃から連続ヒットし、鬼焼きまで決めれば高威力。スキが大きいので連続技用だ。七拾五式・改は2発目ヒット後に追撃が可能（弱は一定時間内のみ追撃可能）。密着状態の強攻撃からつながり、ガード時は2発目を遅めに出せばスキは小さめ。

大蛇薙は威力が高いので追撃用。百八拾弐式は密着状態の強攻撃から連続ヒットする。どちらも無敵時間には期待できず、ボタンを押し続ければ一定時間待機できる。

無式は、空中ヒット時はほとんど当たらないが、無敵時間が長く、弱攻撃2発からつながるので実用性が高い。

この技に注目!!

派生技のおかげで、相手にGCフロントステップをされてもある程度は対処できる、荒咬みと派生技。けん制に最適の技だ。

大蛇薙は威力が高い。強七拾五式・改を何としても決め、そこからの追撃に使いたい。

強鬼焼きは長い無敵時間があるので、対空技として強力。確実に落とせるので安心だ。

基本連続技

Ⅰジャンプ B→近距離立ちC Ⓒ 毒咬み～罪詠み～罰詠み～鬼焼き

Ⅱしゃがみ B→しゃがみA Ⓒ ↘+D

Ⅲ近距離立ちC Ⓒ 強七拾五式・改→大蛇薙

Ⅰは跳び込みからの基本連続技。Ⅱは下段始動の連続技で、最後は無式でもOK。Ⅲは密着状態からの連続技で、画面端なら大蛇薙の代わりに、引き付けてからの荒咬み～遅めの九傷～七瀬も決められる。

ワンポイント対戦攻略

けん制にはしゃがみCと、それを空振りキャンセルでの荒咬みがオススメ。R.E.D.KicKや七拾五式・改は、GCフロントステップからの反撃が怖いので控えめに。そのほか、ガードの固い相手にはフロントステップからの[illegible]投げ、手数の多い相手にはGCフロントステップから近距離立ちCで始動の連続技を狙いたい。対空の強鬼焼きも常に意識しておこう。

IORI YAGAMI

八神 庵

高威力の連続技がウリの庵。特にパワーゲージがあれば八稚女～豺華が使えるので、強引に攻めても吉と出やすい。

Text：ハメコ

技名	コマンド
逆剝ぎ	接近してAB同時押し
逆逆剝ぎ	接近してCD同時押し
外式・夢弾	→+A・A
外式・轟斧 陰"死神"	→+B
外式・百合折り	空中で←+B
百式・鬼焼き Ⓒ	→↓↘+AorC
百八式・闇払い Ⓒ	↓↘→+AorC
百弐拾七式・葵花 Ⓒ	↓↙←+AorC（3回連続入力）
弐百拾弐式・琴月 陰 Ⓒ	→↘↓↙←+BorD
屑風	接近して→↘↓↙←→+AorC
参百拾壱式・爪櫛 Ⓒ	→↓↘+BorD
①禁千弐百拾壱式・八稚女	↓↘→↘↓↙←+AorC
→裏参百十六式・豺華	①中に↓↘→×4+AC同時押し
裏三百拾壱式・祈爪櫛	↓↘→↓↘→+BorD
EX 血の暴走	→↘↓↙←→↘↓↙←+AC同時押し

Ⓒはどこでもキャンセル対応技

必殺技解説

[illegible]のしゃがみ[illegible]は近距離[illegible]の二方技。しゃがみAにつなぎ、ヒット時は連続技、ガード時はジャンプやフロントステップで攻めよう。ジャンプ[illegible]は下に強いジャンプ[illegible]。ジャンプCが強力。ジャンプ自体が早いので[illegible]にくい。特殊技の空中←+Bは、めくり専用といえる技。相手を飛び越えた後はコマンドが左右逆になるので注意。

鬼焼きは、強なら攻撃発生まで無敵なので、対空技として強力。闇払いは弾速の遅い飛び道具。スキが気になるので、読まれないように。

[illegible]技に最適。強は強攻撃から、弱は弱攻撃からでもつながり、3発目ヒット後は受け身を取られないぞ。

屑風は、ダメージが無い代わりに追撃が可能なコマンド投げ。発生は遅いが、追撃で大ダメージを与えられるので、積極的に狙っていこう。

爪櫛は出始めに無敵時間があるので、キャンセル飛び道具を抜けるように使っていこう。血の暴走は当て身投げ系の技。[illegible]した瞬間に当て身判定が発生するぞ。

この技に注目!!

連続技はもちろん、一応対空にも使える八稚女。パワーゲージLv1分で豺華まで出すことが可能なので、必ず決めていきたい。

発生こそ遅いが、投げ間合いは広めの屑風。追撃のダメージが大きいので強引に狙おう。

強鬼焼きは攻撃発生後まで無敵。対地では全段ヒットしにくいが、対空なら問題無し。

基本連続技

Ⅰしゃがみ B→しゃがみA Ⓒ 弱葵花×3

Ⅱしゃがみ B→しゃがみA Ⓒ →+A Ⓒ 八稚女～豺華

Ⅲ屑風→（フロントステップ）しゃがみC Ⓒ ｛強葵花×3｝or｛八稚女～豺華｝

Ⅰは下段攻撃からの連続技。パワーゲージがあるときはⅡを決めたい。Ⅲは屑風からの追撃。本作は遠距離立ちCがキャンセルできないので、フロントステップ～しゃがみCを使おう。直接八稚女～豺華を決めるのもアリ。

ワンポイント対戦攻略

狙うは近距離戦。中間距離ではあまり技を出さず、様子を見ながら跳び込みを狙おう。相手が跳び込んできたら、強鬼焼きで迎撃すること。近距離戦に持ち込めたら、しゃがみBからの連続技を狙ったり、屑風でガードを崩すといい。

遠距離戦では闇払いでパワーゲージをためつつ、相手の行動に対応。間合いを取りたいときは、バックステップ中に空中←+Bを出すといい。

CHAOS Encyclopedia

RYU

リュウ

Text：ハチ

おなじみの必殺技がそろった、永遠のスタンダードキャラ。本作では、→+Bを使ったアグレッシブな闘い方も強力だ。

	技名		コマンド
投	背負い投げ		接近してAB同時押し
投	巴投げ		接近してCD同時押し
特	鎖骨割り	©	→+A
特	肘打ち		→+A
特	旋風脚	©	→+B
特	くるぶしキック		↘+D
必	波動拳	©	↓↘→+AorC
必	昇龍拳	©	→↓↘+AorC
必	竜巻旋風脚	©	↓↙←+BorD（空中可）
必	灼熱波動拳		←↙↓↘→+AorC
超	真空波動拳		↓↘→↓↘→+AorC
超	真空竜巻旋風脚		↓↙←↓↙←+BorD
EX	真・昇龍拳		↓↘→↓↘→+BD同時押し

©はどこでもキャンセル対応技

主要技解説

通常技では、遠距離立ちCがけん制に使える。相手の前へ置くように出そう。しゃがみCは真上を取られたときやとっさの状況での対空に。下段攻撃で連続技の起点になるしゃがみBや、めくりを狙えるジャンプDも活用したい。

特殊技は↘+Dがけん制の要。リーチが長く、先端ヒット時も真空波動拳がつながるので使いやすい。→+Bはリュウの中で最も強力といえる技。攻撃位置の低い技を避けつつ攻撃できる上、当てた後は大幅に有利。ヒット時は、間合いが近ければ↘+Dがつながるぞ。また、中段攻撃の→+Aもガード崩しに役立つ。

必殺技は、飛び道具の波動拳をけん制に使用。昇龍拳は弱なら攻撃発生直前まで、強なら攻撃発生後まで無敵。強を対空に使おう。竜巻旋風脚は、相手が立ち状態なら連続技に組み込みやすい。また空中版はしゃがみガード不能。

真空波動拳は連続技用。真空竜巻旋風脚は弱が攻撃発生直前まで無敵、強は攻撃発生後も無敵がある。スキも小さいので、割り込みに使おう。

この技に注目!!

→+Bは、攻撃位置の低い技を避けつつ攻撃でき、ヒット時は連続技のチャンス。ガードされても攻め続けられる超強力技だ。

真空波動拳へ。これがメインの連続技だ。→+B→↘+Dからも狙えるのが強力だ。

フロントステップなどで接近し、しゃがみB×1～3→↘+D。この間にヒット確認し

ワンポイント対戦攻略

遠距離では、様子を見つつ波動拳でけん制。中間距離では、届くか届かないかの間合いで遠距離立ちCや↘+Dを出したり、ガードされても有利な→+Bで攻めるのが基本。

また、前方大ジャンプDでめくりを狙ったり、→+AやフロントステップからのしゃがみB、通常投げなどでガードを崩していくのも有効だ。

相手の跳び込みは、強昇龍拳やしゃがみCで落とそう。

基本連続技

Ⅰ｛しゃがみB×1～3｝or｛近距離立ちC｝©▶↘+D©▶竜巻旋風脚or真空波動拳

Ⅱ→+B→↘+D©▶真空波動拳

Ⅲジャンプ D→しゃがみB©▶真・昇龍拳

Ⅰは基本連続技。竜巻旋風脚は立ち状態の相手限定で、↘+Dの先端ヒット時はつながらないので注意。真空波動拳は間合いを問わず連続ヒットするぞ。Ⅱは→+B後に目押しで↘+Dをつなぐのがポイントだ。

KEN

ケン

Text：

強力な対空技を盾に、地上戦で勝負を挑む。使える技は少ないが、それぞれが洗練されており、非常に心強いぞ。

	技名		コマンド
投	背負い投げ		接近してAB同時押し
投	地獄車		接近してCD同時押し
投	地獄風車		空中で接近してCD同時押し
特	稲妻かかと割り		→+B
特	くるぶしキック		↘+D
必	波動拳		↓↘→+AorC
必	昇龍拳	©	→↓↘+AorC
必	竜巻旋風脚	©	↓↙←+BorD（空中可）
必	鉈落とし蹴り	©	←↙↓↘→+B※
必	鎌払い蹴り	©	←↙↓↘→+D※
必	大外回し蹴り	©	←↙↓↘→+BD同時押し※
超	昇龍裂破		↓↘→↓↘→+AorC
超	疾風迅雷脚		↓↙←↓↙←+BorD
EX	神龍拳		↓↘→↓↘→+BD同時押し（連打）

©はどこでもキャンセル対応技　※押し続けで「稲妻かかと割り」に派生

主要技解説

波動拳は連続技に組み込みにくいが、けん制に使いやすい飛び道具。昇龍拳は、強なら攻撃発生後まで無敵時間が続く上、空中の相手にも多段ヒットするので高威力。

竜巻旋風脚は、地上で出すと立っている相手に連続ヒットし、弱なら技後はほぼ五分。空中版は、地上の相手に当てると大幅に有利な状態となる。

鉈落とし蹴り、鎌払い蹴り、大外回し蹴りは、しゃがんだ相手に当たりにくく、リーチも短いため使い勝手は悪い。ヒット時は大外回し蹴り以外、地上のけぞりとなる。派生技の稲妻かかと割りは中段判定だが、当てた後は不利な状態。MAX発動中に使うといい。

超必殺技の昇龍裂破と疾風迅雷脚は、どちらも攻撃発生後まで無敵で、攻撃発生自体も早いため信頼できる。ただし、空中の相手には全段ヒットしないので注意しよう。

EXCEEDの神龍拳も攻撃発生後まで無敵で、空中ヒット時もしっかり決まる（ボタン連打でヒット数アップ）。横方向へのリーチが短いので、基本的には対空に使うといい。

この技に注目!!

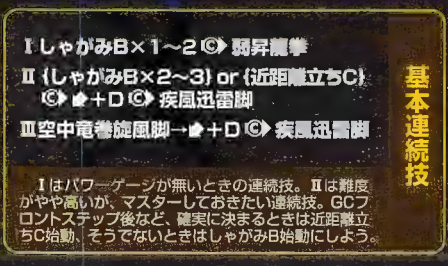
連続技に最適な疾風迅雷脚。1段目のリーチが長く発生も早いので、間合いが遠過ぎなければ↘+Dから連続ヒットするぞ。

空中竜巻旋風脚は、地上の相手に当てると大幅有利に。背の高いキャラに対して活躍！

強昇龍拳が完全対空になるので心強い。ダメージも平均レベルを大きく上回る。

ワンポイント対戦攻略

強昇龍拳での対空を常に意識しつつ、↘+Dでけん制するのがケンの基本スタイル。ここでのキャンセル波動拳は比較的安全だが、跳び込みやGCフロントステップからの反撃がやや怖いので注意。

けん制の合間にフロントステップ（GC含む）で接近した際は、連続技を狙うほか、しゃがみB×2→弱竜巻旋風脚で背後に回ったり、ジャンプDでめくりを狙うのもいい。

基本連続技

Ⅰしゃがみ B×1～2©▶弱昇龍拳

Ⅱ｛しゃがみB×2～3｝or｛近距離立ちC｝©▶↘+D©▶疾風迅雷脚

Ⅲ空中竜巻旋風脚→↘+D©▶疾風迅雷脚

Ⅰはパワーゲージが無いときの連続技。Ⅱは難度がやや高いが、マスターしておきたい連続技。GCフロントステップ後など、確実に決まるときは近距離立ちC始動、そうでないときはしゃがみB始動にしよう。

CHAOS Encyclopedia
リュウ編 真空竜巻旋風脚は、空中の相手に対してはほとんどヒットしない。真・昇龍拳は無敵時間が長く対空にも使えるが、根元部分の [illegible]
ケン編 ↘+D→疾風迅雷脚は、↓↘+D（ボタン押しっぱなし）←↓↙←と素早く入力すれば出せる。↘+Dを入力してから ↓↙←↓↙←+BorD [illegible]

TERRY BOGARD

テリー・ボガード

性能の高いバーンナックルと簡単な連続技のおかげで、使いやすさ抜群のテリー。超必殺技をうまく決めていこう。

Text：[illegible]瑞世

	技名		コマンド
投	グラスピングアッパー		接近してAB同時押し
	バスタースルー		接近してCD同時押し
特	ライジングアッパー		↘+C
必	パワーウェイブ		↓↘→+A
	ラウンドウェイブ	②	↓↘→+C
	バーンナックル	②	↓↙←+AorC
	パワーダンク	②	→↓↘+BorD
	ライジングタックル	②	↓タメ↑+AorC
	クラックシュート	②	↓↙←+BorD
超	①パワーゲイザー		↓↙←↙→+AorC
	→②ツインゲイザー		①中に↓↘→+AorC
	→トリプルゲイザー		②中に↓↘→+AorC
	ハイアングルゲイザー		↓↘→↓↘→+BorD
	バスターウルフ		↓↘→↓↘→+AorC
EX	ライジングビート		↓↙←↙→+BC同時押し後、A・A・B・B・C・C・D・D・↓↙←+CD同時押し

②はどこでもキャンセル対応技

主要技解説

パワーウェイブは、速度が遅く当てやすい飛び道具。ラウンドウェイブは攻撃発生こそ遅いものの、ほかの必殺技でキャンセルできるのが特徴。バーンナックルは攻撃判定が強く、弱なら先端を当てればガード時も反撃を受けにくい。また、クラックシュートもガード時のスキが小さめだ。パワーダンクとライジングタックルは対空に使えそうだが、無敵時間がほぼ無いことに注意。特に後者は引き付けすに出すことを心がけよう。

超必殺技はパワーゲイザーが特徴的。攻撃発生前に切れるが長めの無敵時間があり、パワーゲージを消費せずにツインゲイザー、トリプルゲイザーを出せる。3発決めれば、ほかの超必殺技よりも大きなダメージを与えられるぞ。ハイアングルゲイザーは無敵時間こそ皆無だが、弱攻撃からつながるのが利点。バスターウルフは高い突進力が魅力。ただし、無敵時間は攻撃発生と同時に切れる。

ライジングビートは連続入力式の技。最後の一撃が高威力なので、きっちり決めたい。

この技に注目!!

攻撃発生、突進力、威力に優れるバスターウルフは、連続技と反撃に大活躍。近距離立ちC後は↓↘→↓↘→と入力しておこう。

ツインゲイザー、トリプルゲイザーはパワーゲージを消費しない。毎回入力しておこう。

弱バーンナックルの先端[illegible]がテリーの基本。めりこまない間合いを体で覚えよう。

ワンポイント対戦攻略

ギリギリ届く位置からの弱バーンナックルを中心に、遠距離立ちBやしゃがみDを交ぜてけん制し、相手が跳んできたら↘+Cで返そう。けん制の合間に、フロントステップやめくり大ジャンプDで接近するのも有効。接近戦では、近距離立ちCを軸としたヒット確認からの連続技で、一気に体力を奪いたい。後は反撃用のバスターウルフを意識して戦おう。

基本連続技

Ⅰしゃがみ B ©▶ ↘+C ©▶ 弱バーンナックル

Ⅱ近距離立ちC（2段目）©▶ バスターウルフ

Ⅲ（画面端）ラウンドウェイブ ©▶ 弱クラックシュート→バスターウルフ

Ⅰは下段攻撃始動、Ⅱは汎用性の高い連続技。どちらも締めの技は弱バーンナックルやバスターウルフが基本で、パワーゲイザー+αやライジングビートも決められる。Ⅲは画面端でのお手玉連続技だ。

MAI SHIRANUI

不知火 舞

対空面に不安はあるが、そこは機動力でカバー。けん制で相手の技を誘って、GCフロントステップを合わせたい。

Text：[illegible]瑞世

	技名		コマンド
投	不知火剛臨		接近してAB同時押し
	風車崩し		接近してCD同時押し
	夢桜		空中で接近してABorCD同時押し
特	[illegible]の舞		→+B
	紅鶴の舞		↘+B
	大輪風車落とし		空中で↓+A
	浮羽		空中で↓+B
	山桜桃		空中で↓+D
必	龍炎舞	②	↓↙←+AorC
	小夜千鳥	②	↓↙←+BorD
	花蝶扇	②	↓↘→+AorC
	白鷺の舞	②	→↓↘+AorC
	①孤鷲の舞		→↓↘+BorD
	→追加攻撃		①中に→↓↘+BorD
	必殺忍蜂	②	←↙↓↘→+BorD
	①ムササビの舞（地上）		↓タメ↑+AorC※
	→浮羽		①の三角跳び後に↓+BorD
	→山桜桃		①の三角跳び後に↓+AorC
	→桃花鳥つぶて		①の三角跳び後に接近して↓+D
	ムササビの舞（空中）		空中で↓↙←+AorC
			①の三角跳び後に↓↙←+AorC
超	水鳥の舞		↓↘→↓↘→+AorC
	鳳凰の舞		↓↙←↓↙←+AorC
EX	超必殺忍蜂		↓↙←↙↓↘→+BD同時押し

②はどこでもキャンセル対応技　※ボタン押し続けで攻撃、ボタンを離すと三角跳び

主要技解説

特殊技は→+Bが中段攻撃で、↘+Bは連続技のつなぎに重宝する。空中↓+Bと↓+Dはジャンプ軌道が変化し、↓+Aはめくりの長いジャンプ攻撃として使えるぞ。花蝶扇は飛び道具で、スキが小さいので気軽に使える。龍炎舞は弱だと胸の辺りが無敵になり、ガードされても五分。強は2段技で連続技用。白鷺の舞はガードされると危険なので、これも連続技用。孤鷲の舞は攻撃発生こそ遅いが、出始めに上半身無敵がある突進技。弱はガードされても大幅に有利となるので、けん制に使いやすい。ムササビの舞は、地上で出した後ボタンを離すと三角跳びとなり、各種派生技を出せる。空中版は入力した場所から斜め下に突進、低い打点でガードさせれば有利になる。

水鳥の舞は飛び道具を3発撃つ技。ただし、相手が画面端付近に居ないと3ヒットしない。鳳凰の舞は上昇中が無敵だが、当てにくいのが難点。

超必殺忍蜂は無敵時間の長い突進技で、空中ヒット時も大ダメージを期待できるぞ。

この技に注目!!

孤鷲の舞は出始めが上半身無敵で、ガードされても問題無い優秀なけん制技。ヒット確認して追加攻撃を決められると心強い。

空中投げは間合いが広く使いやすい。対空に使うなら、早めにボタンを押す感じで狙おう。

舞といえばやはり龍炎舞。攻撃位置の高さが中程度の技には、弱龍炎舞で対抗できるぞ。

ワンポイント対戦攻略

遠距離立ちA&B、弱龍炎舞、弱孤鷲の舞と、中間距離のけん制技が強力。相手がけん制に対抗しようとするならガードしてGCフロントステップ、固まるようならフロントステップで接近しよう。

一方、対空面はやや貧弱。近ければ空中投げや近距離立ちCが強いが、基本的には相手の着地地点から逃げた方が無難。後は鋭いジャンプで相手をほんろうすればいい。

基本連続技

Ⅰ近距離立ちC ©▶ ↘+B（1段目）©▶ 強龍炎舞

Ⅱしゃがみ B→近距離立ちA ©▶ ↘+B（1段目）©▶ 強龍炎舞

Ⅲ→+B→遠距離立ちA

Ⅰは基本連続技。Ⅱは下段攻撃始動の連続技だが、密着状態から始めないと立ちAが近距離技にならないので注意。なお、Ⅰ、Ⅱ共に強龍炎舞を白鷺の舞、水鳥の舞、必殺忍蜂などに変えることもできる。

CHAOS Encyclopedia テリー編：画面端なら、ハイアングルゲイザー後に大ジャンプCで追撃可能。また、画面端でのパワーゲイザー[illegible]のツインゲイザー後は[illegible]とバスターウルフが入るのだ。
舞編：空中投げは間合いが広く、相手が上下どちらに居ても投げやすい。対空技としてもそれなりに使うことができ、[illegible]

CHUN-LI

春麗

Text：ハ

カプコン格ゲーの元祖ヒロインは健在！持ち前の素早さと足の長さを活かして闘い、強力な連続技を狙っていこう。

	技名		コマンド
投	龍星落		接近してAB同時押し
投	虎襲倒		接近してCD同時押し
投	流星落		空中でAB同時押し
特	鶴旋脚		→+B
特	前掃旋風		↘+B
特	鷹爪脚		空中で↓+B
特	鷹嘴拳		斜めジャンプC中にC
特	鶴旋蹴撃		→+D
特	鶴脚落		↘+D
必	気功拳	Ⓒ	←↙↓↘→+AorC
必	百裂脚	Ⓒ	BorD連打
必	スピニングバードキック	Ⓒ	↓タメ↑+BorD
必	天昇脚	Ⓒ	→↓↘+BorD
必	旋円蹴	Ⓒ	→↘↓↙←+BorD
必	転身円舞		接近して→↘↓↙←+AorC
超	気功掌		↓↘→↓↘→+AorC
超	鳳翼扇		↓↘→↓↘→+BorD
EX	覇山天昇脚		↙タメ↘↙↗+BD同時押し

Ⓒはどこでもキャンセル対応技

主要技解説

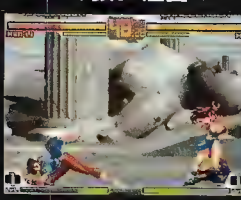
しゃがみBは連打が効きキャンセルも可能なので、接近戦で重要。リーチの長い遠距離立ちCとしゃがみDは、中間距離のけん制に使えるが、GCフロントステップを狙われると危険。ジャンプ攻撃は、めくりを狙えるBと、下方向への判定が強いDが有効だ。

気功拳は、弱だと攻撃発生の早い衝撃波（打撃技扱い）、強は飛び道具を撃つ。天昇脚は無敵時間こそ無いが、攻撃発生が非常に早く、強ならヒット後に追撃可能。スピニングバードキックは、ほとんどのキャラのしゃがみ状態に当たらないが、最後まで当てれば有利となり、ヒット時は天昇脚や覇山天昇脚がつながる。旋円蹴は攻撃発生が遅いものの、中段攻撃となっている。

転身円舞は相手の背後を取るコマンド投げ。技自体にダメージは無いが、連続技で追撃できるので見返りは大きい。

鳳翼扇は無数の蹴りをたたき込む突進。無敵時間は無いが、決めた後は浮いた相手に追撃可能。覇山天昇脚は攻撃発生と同時に無敵が切れてしまうので、連続技に使おう。

この技に注目!!

けん制や連続技に使えるだけでなく、低い姿勢（飛び道具もくぐれる）のおかげで対空技にもなる↘+B。どんどん使おう！

ヒット後は最速の強天昇脚がつながり、さらに浮いている相手に追撃できる。強力だ。

スピニングバードキックは、立ち状態の相手＆大型キャラに対する連続技に使おう。

ワンポイント対戦攻略

基本は中間距離での↘+Bによるけん制。ヒット時に鳳翼扇までつなげられれば理想的だ。これに交せて、不意を突いたフロントステップからしゃがみBや転身円舞を狙ったり、強力なジャンプB&Dを使って攻めていこう。

相手の跳び込みは、姿勢の低い↘+Bで返しつつ連続技を決めよう。これがつぶされるほど下方向へ強い技に対しては、空中投げを狙うといい。

基本連続技

Ⅰしゃがみ B×1～3 Ⓒ ↘+B Ⓒ 弱スピニングバードキック→強天昇脚→前方大ジャンプC・C

Ⅱ近距離立ちC Ⓒ ↘+B Ⓒ 鳳翼扇→前方大ジャンプC・C

Ⅲ転身円舞→（フロントステップ）近距離立ちD Ⓒ 強天昇脚→前方大ジャンプC・C

Ⅰは一部の大型キャラ以外、立ち状態限定。Ⅰ、Ⅱの最後は、画面端なら引き付けての気功掌に変えてもいい。なお、転身円舞後の相手の状態は投げた時点と同じなので、相手が立ち状態のときはⅠを決められれば理想。

GUILE

ガイル

Text：パチ

本作ではソニックブーム、サマーソルトキック共にタメ時間が短い。必殺技を自在に操ることが最初の課題だ。

	技名		コマンド
投	ドラゴンスープレックス		接近してAB同時押し
投	ジュードースルー		接近してCD同時押し
投	フライングメイヤー		空中で接近してABorCD同時押し
特	スライドキック	Ⓒ	↘+B
特	スピニングバックナックル	Ⓒ	→+C
特	ニーバズーカ		←or→+B
特	ローリングソバット		←or→+D
必	ソニックブーム	Ⓒ	←タメ→+AorC
必	サマーソルトキック	Ⓒ	↓タメ↑+BorD
超	サマーソルトストライク		↙タメ↘↙↗+BorD
超	トータルワイプアウト		←タメ→←→+BorD
超	サマーソルトスラッシュ		↙タメ↘↙↗+AorC
EX	ソニックハリケーン		←タメ→←→+AC同時押し

Ⓒはどこでもキャンセル対応技

主要技解説

通常技は、遠距離立ちCや遠距離立ちDが中間距離でのけん制に役立つ。連続技のつなぎにはしゃがみAや近距離立ちC、対空にはしゃがみCがオススメ。跳び込みはジャンプB&Dを使っていこう。

↘+Bは振りの早い足払いで、中間距離のけん制向き。→+Cはリーチが長く、しゃがんだ相手にも当たるので、遠距離からのけん制に役立つ。

必殺技はタメ時間の短さが特徴的。飛び道具のソニックブームはスキの小ささがウリだが、硬直が解けた直後に次の必殺技を出せるほどだ。サマーソルトキックは、弱強共に攻撃発生後まで無敵。強の方が無敵時間が長いので、対空には強を使うこと。

超必殺技は、すべて出始めから長い無敵時間を持つ。サマーソルトストライクは連続技に、トータルワイプアウトは割り込みに、サマーソルトスラッシュは対空に使おう。

ソニックハリケーンは、長い無敵時間があるので対空に使える。攻撃発生がやや遅いので早めに出そう。また、強攻撃から連続ヒットするぞ。

この技に注目!!

スキが小さくタメ時間も短い高性能飛び道具、ソニックブーム。弱強で弾速が大きく異なり、強はかなりの速さで飛んでいく。

←or→+Bはタメを作りつつ前進できるのが利点。ソニックブームを盾に使おう。

対空性能抜群の強サマーソルトキック。タメ時間も短く、自在に出せれば頼りになる。

ワンポイント対戦攻略

ソニックブームで跳び込みを誘い、対空技で迎撃、これが不変の基本戦法だ。タメ時間が短いので、強ソニックブームの連射だけでも十分強力。また、ソニックブームを跳び越してきた相手を、サマーソルトキックで落とすことも可能だ。タメを作れていない場合は、しゃがみCを使おう。

中間距離では、↘+Bや→+C、遠距離立ちC&Dなどによるけん制も交ぜよう。

基本連続技

ⅠしゃがみA×2 Ⓒ サマーソルトキックorサマーソルトストライク

ⅡジャンプD→近距離立ちCorしゃがみC Ⓒ 強ソニックブームorトータルワイプアウトorソニックハリケーン

Ⅰは基本連続技。しゃがみAを出す前から↙にタメておけば簡単だ。Ⅱはジャンプ攻撃を省いて、地上から決めることも可能。タメを作りながらのGCフロントステップ（BC同時押し）から狙うといい。

CHAOS Encyclopedia 春麗補足：転身円舞は見返りが絶大だが、投げ間合いは狭く、発生が遅い上に無敵時間も無い。強天昇脚や鳳翼扇後の大ジャンプは、硬直が解ける少し前に先行入力するのがコツ。

ガイル補足：↙でタメを作って必殺技を出すときは、←～↙タメ→+AorC、↙タメ←→+AorC、↓～↙タメ↑+BorD、↙タメ↓↑+BorD、以上のいずれかで入力しよう。

KIM

キム

手堅い立ち回りと、連続技に使いやすいEXCEEDによる一発逆転性を兼ね備えたキム。チャンスを逃さないように。

技名		コマンド
首極め落とし		接近してAB同時押し
[illegible]		接近してCD同時押し
ねりチャギ		→+B
飛翔脚		空中で↓↘→+BorD
覇気脚		↓↓+BorD
半月斬	Ⓓ	↓↙←+BorD
①飛燕斬	Ⓓ	↓タメ↑+BorD
→追加攻撃		①（強のみ）中に↓+D
三連撃	Ⓓ	↓↙←+AorC（3回連続入力）
三空撃		↓↙←+AorC・↓+BorD・↓+BorD
鳳凰脚		↓↙←↙→+BorD（空中可）
鳳凰飛天脚		↓↘→↓↘→+BorD
鳳凰脚		↓↙←↙→+BD同時押し（空中可）

Ⓓはどこでもキャンセル対応技

主要技解説

しゃがみBは下段攻撃で、しゃがみAにつなげば連続技を狙える。近距離立ちCは発生が早く、多少遠くても近距離技になるので使いやすい。遠距離立ちAは、リーチが長い割にスキが小さめ。しゃがみDもリーチの長い下段攻撃で、キャンセルもできる。ジャンプ攻撃は横に長いDが使いやすい。Aはめくりを狙える上、キャンセル可能だ。

特殊技の→+Bは中段攻撃。発生が早めなので当てやすい。

飛翔脚は急降下しつつの連続蹴りで、ガードされても有利。飛燕斬は弱なら攻撃発生後まで無敵。強は多段ヒットし、さらに追加攻撃が出せる。

覇気脚は下段攻撃で、弱はMAX発動中以外、当てた後にキャンセル鳳凰脚を入力するとスキを無くせる。強は発生が遅いがダウンを奪えるぞ。

三連撃は連続蹴り。3発目は弱なら中段攻撃のねりチャギ、強なら空中二段蹴り。三空撃は威力が高く、3発目は相手に受け身を取られない。

鳳凰脚は連続技用、超必殺技、EXCEED共に、攻撃発生と同時に無敵が切れる。

この技に注目!!

連続技だけでなく、対空にも使える鳳凰飛天脚。無敵時間は攻撃発生と同時に切れるが、相打ち時も追撃可能でダメージ大。

攻撃発生が早く、近距離技になる間合いも広い近距離立ちC。フロントステップから狙おう。

連続技には三空撃。ヒット後受け身を取られないので、ジャンプAでめくりを狙える。

ワンポイント対戦攻略

基本は中間距離。遠距離立ちとしゃがみDによるけん制を主軸に、垂直ジャンプからの対空に強いDでのけん制と強飛翔脚による奇襲を交ぜて立ち回ろう。技を出した後などは、常に↓へためておくことを忘れずに。タメが出来ていれば、相手の飛び込みは弱飛燕斬でまず落とせるぞ。

スキの大きい技をガードできたら、GCフロントステップから近距離立ちCを狙おう。

基本連続技

Ⅰしゃがみ B→しゃがみA Ⓒ▶ {三空撃} or {強鳳凰飛天脚→強飛燕斬～追加攻撃}

Ⅱ近距離立ちC（2段目）Ⓒ▶ 三空撃or鳳凰脚

Ⅲ弱鳳凰飛天脚→鳳凰脚

Ⅰは基本となる連続技。強鳳凰飛天脚からの強飛燕斬は、1段目が当たるように引き付けて出すこと。Ⅱはヒット確認から出そう。Ⅲは対空用。相手のジャンプ攻撃と相打ちになっても、問題無く決まるぞ。

CHOI BOUNGE

チョイ・ボンゲ

リーチの短さを補って余りあるスピードを持つ。本作では対空面の不安も無いので、自分のペースでのびのび闘おう。 Text：[illegible]

技名		コマンド
[illegible]刺し		接近してAB同時押し
下[illegible]突き		接近してCD同時押し
通り魔蹴り		←or→+B
竜巻疾風斬	Ⓓ	↓タメ↑+AorC
飛翔空裂斬	Ⓓ	↓タメ↑+BorD
旋風飛猿刺突	Ⓓ	←タメ→+AorC
飛翔脚		空中で↓↘→+BorD
悲猿襲	Ⓓ	→↓↘+BorD
①回転飛猿斬	Ⓓ	↓↙←+AorC
→奇襲飛猿突き		①中にAorC
鳳凰脚		↓↘→↘↓↙←+BorD
真！超絶竜巻真空斬		→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
杓死		空中で→↘↓↙←→↘↓↙←+AC同時押し

Ⓓはどこでもキャンセル対応技

主要技解説

通常技では、めくりCを狙える多段技のジャンプCや、対空になる遠距離立ちCが強力。そのほか、けん制や連続技のつなぎに使える遠距離立ちAとしゃがみC、下段攻撃のしゃがみBも使用頻度が高い。

→+Bは、ガードされても有利なので固めに使うことが可能。ヒット後は、[illegible]てからの遠距離立ちAがヒットするぞ。ただし、残念ながら鳳凰脚はつながらない。

必殺技では、急降下しつつ連続蹴りを出す飛翔脚が、奇襲やケズりとして有用。突進系の飛翔空裂斬や旋風飛猿刺突は、レバー+ボタンで最大3回まで方向転換が可能。空中ヒット時は方向転換後も連続ヒットし、さらに追撃できる。

斜め前を蹴り上げる悲猿襲は、強で出した場合の対空性能の高さに注目。引き付けて1段目を当てれば、つぶされることはほとんど無いぞ。

鳳凰脚は乱舞系の技。無敵時間は攻撃発生と同時に切れるので、主に連続技で使う。真！超絶竜巻真空斬は攻撃発生が遅く、ケズりダメージも小さいので、やや使いにくい。

この技に注目!!

画面内を縦横無尽に駆け巡りつつ攻撃する杓死。めくれることがあり、バックステップからも出せるので、とりあえず使おう。

連続技のお供、鳳凰脚。重要なダメージ源なので、これを使った連続技はマスター必須。

対空の遠距離立ちCは早めに出すのが重要。少し引き付けてからの強飛猿襲も強いぞ。

ワンポイント対戦攻略

主な狙いはジャンプCによるめくり。ヒット時は連続技を決め、ガードされた場合は通常投げやしゃがみBで攻めるといい。ただし、ジャンプC一辺倒だと落とされやすいので、飛翔脚や強飛翔空裂斬による奇襲も交ぜ、的を絞らせないようにしよう。

地上では遠距離立ちAや→+Bでけん制。相手が跳び込んできたら、強悲猿襲や遠距離立ちCで落としていこう。

基本連続技

Ⅰめくりジャンプ C→しゃがみB×2→遠距離立ちA Ⓒ▶ 鳳凰脚

Ⅱ {強飛翔空裂斬} or {旋風飛猿刺突} ～方向転換×3→強竜巻疾風斬

Ⅰは、間合いが遠過ぎると鳳凰脚がつながらないので注意。しゃがみBを1発に減らした方が確実だ。Ⅱは空中ヒット時限定の連続技。方向転換で画面端に到達したときのみ、最後の強竜巻疾風斬を決められる。

CHAOS Encyclopedia
キム補足：鳳凰飛天脚は、弱なら相手を斜め前に、強なら真上に吹き飛ばす。強飛燕斬で追撃するなら強鳳凰飛天脚だが、鳳凰脚での追撃は弱鳳凰飛天脚からの方が決めやすい。
チョイ補足：杓死は、うまい具合に終わり際の攻撃がヒットし、なおかつ最後の1発が空振りしたときに限り、さらに追撃が可能。この状態になるかどうかは、完全に運任せだが……

DHALSIM

ダルシム

Text ハメコ。

驚異のヨガパワーで、手足を伸ばし、炎を放つ！　攻撃力不足に悩まされるので、丁寧な技の選択が要求されるぞ。

主要技解説

地上技は、立ち攻撃だと伸びる技が通常技、短い技が特殊技なのに対し、しゃがみ攻撃は短い技が通常技、伸びる技が特殊技となっている。

使いやすい伸びる技は、ジャンプ防止になる立ちD、スキの小ささがウリの↙+A、姿勢が低く対空にも使えるスライディングの↙+Dなど。

短い技では、目押しで2発連続ヒットさせられるしゃがみA、攻撃判定に優れるしゃがみC、当てた後はこちらが有利な←+Cが使っていける。

必殺技では、飛び道具のヨガファイアが重要。スキが小さいのが特徴で、至近距離でガードさせても有利となる。目の前に炎を吐くヨガフレイムは、持続が長く起き攻めに使いやすい。ガードさせた後は大幅に有利だ。ヨガブラストは前斜め上へ炎を吐く。弱を先読み対空として使おう。

ヨガドリルアタックは、弱でドリル頭突き、強でドリルキックの強化版を放つ。ヨガレジェンドは長い無敵時間があるため、早めに出せば対空として機能する。主にダメージの大きい弱を使おう。

ワンポイント対戦攻略

スキの小さいヨガファイアと伸びる手足でけん制し、中間～遠距離で相手を抑え込むのが基本。対空技は、下方向に強い技以外には↙+Dが有効。これがつぶされるような飛び込みには、ガード後にGCフロントステップを狙おう。

空中↓+Dを中心に接近戦を挑むのも面白い。パワーゲージがあるときは、空中↓+D後に弱ヨガドリルアタックまで入れ込んでおくといい。

	技名		コマンド
投	ヨガスマッシュ		接近してAB同時押し
投	ヨガスルー		接近してCD同時押し
特	手刀アッパー		←+A
特	ローキック		←+B
特	ヨガヘッドバッド		←+C
特	ヨガニーバット		←+D
特	ムーブキック		フロントグランドステップ中にD
特	ズームパンチ		↙+AorC
特	スライディング		↙+BorD
特	ジャンプサイドパンチ		空中で←+A
特	ジャンプ前蹴り		空中で←+BorD
特	ジャンプパンチ		空中で←+C
特	ドリルキック		空中で↓+D
特	ドリル頭突き		空中で↓+C
必	ヨガファイア	Ⓒ	↓↘→+AorC
必	ヨガフレイム	Ⓒ	→↘↓↙←+AorC
必	ヨガブラスト	Ⓒ	→↘↓↙←+BorD
必	ヨガテレポート	Ⓒ	→↓↘or←↓↙+ACorBD同時押し(空中可)
超	ヨガインフェルノ		↓↘→↓↘→+AorC
超	ヨガドリルアタック		空中で↓↘→↓↘→+BorD
超	ヨガレジェンド		↓↘→↓↘→+BorD

Ⓒはどこでもキャンセル対応技

この技に注目!!

スキはやや気になるが、攻撃判定が強く威力も高い空中↓+D。キャンセルで弱ヨガドリルアタックを出せば連続ヒットするぞ。

状況によっては、相手の飛び道具のスキに立ちCをたたき込むことができるほどだ。

ヨガファイアは発射後のスキが小さく使いやすい。飛び道具の撃ち合いになっても…

基本連続技

Ⅰ｛しゃがみA×2｝or｛しゃがみC｝Ⓒ ↙+D

Ⅱ空中↓+D Ⓒ 弱ヨガドリルアタック→立ちC

連続技に適した必殺技が無いので、Ⅰのように↙+Dで締めるのが基本。Ⅱの立ちCは、弱ヨガドリルアタックで吹っ飛んだ相手への追撃。画面端なら立ちCではなくヨガレジェンドを決めることもできるぞ。

M.BISON

M.バイソン

Text バチ

得意の突進技がやや使いにくいものの、フロントステップからの攻撃で補える。連続技のチャンスを見逃さないように。

主要技解説

通常技は、リーチが長く攻撃判定の強い遠距離立ちCや、ヒット時はダウンを奪うことができ、スキが非常に小さいしゃがみDがオススメ。しゃがみCも対空技として役立つ。

ターンパンチは、振り返っている間は上半身が無敵になっている。ただし、タメている間に相手の攻撃を受けると（ガード含む）、タメが解除されてしまうので注意しよう。

タメ系の必殺技は、タメ時間が短いので意外とすぐに出すことが可能。ダッシュストレート（アッパー）は、一部キャラにしゃがむだけで回避されるので、ダッシュグランドストレート（アッパー）の方が攻撃を当てやすい。

バッファローヘッドは、出始めが下半身無敵の弱が対地用。上半身が無敵の強は対空用だが、相打ちになりやすい。

ワイルドスマッシュは、相手を浮かす大振りなアッパーで、強のみ追撃ができる。

超必殺技は、どちらも無敵時間が短いので連続技用。クレイジーバッファローは地上連続技、ギガトンブローは空中連続技用と使い分けよう。

ワンポイント対戦攻略

ダッシュ系の必殺技は、スキが小さいので気軽に出せてうえ、GCフロントステップ（～反撃）の的になりやすいのが難点。バイソンはフロントステップが速いので、それに遠距離立ちCやしゃがみDを組み合わせて闘おう。

相手に攻め込まれたときは、しゃがみガードでタメを作りつつ、GCフロントステップ（BC同時押し）から左記Ⅰの連続技を狙おう。

	技名		コマンド
投	ヘッドボマー		接近してAB同時押し
投	レバーブレイク		接近してCD同時押し
必	ターンパンチ	Ⓒ	ACorBDを押し続けて離す
必	ダッシュストレート	Ⓒ	←タメ→+AorC
必	ダッシュアッパー	Ⓒ	←タメ→+BorD
必	ダッシュグランドストレート		←タメ↘+AorC
必	ダッシュグランドアッパー		←タメ↘+BorD
必	バッファローヘッド	Ⓒ	↓タメ↑+AorC
必	ワイルドスマッシュ	Ⓒ	↓タメ↑+BorD
超	クレイジーバッファロー		←タメ→←→+AorC
超	ギガトンブロー		←タメ→←→+BorD
EX	アルティメットスマッシュ		↙タメ↘↙↘+BD同時押し

Ⓒはどこでもキャンセル対応技

この技に注目!!

すさまじい威力を誇る、EXCEEDのアルティメットスマッシュ。攻撃発生直前まで無敵なので、とりあえずブッ放してみる!?

直後にギガトンブローを出せば、浮いた相手にもヒット。しっかり全段ヒットするぞ。

ワイルドスマッシュは強ならヒット後に追撃可能。しゃがみCから連続ヒットし……。

基本連続技

Ⅰしゃがみ C Ⓒ 強ワイルドスマッシュ→ギガトンブロー

Ⅱしゃがみ A×2→立ちA Ⓒ クレイジーバッファロー

Ⅰはメインの連続技。タメを維持しつつ前進できる、BC同時押しのGCフロントステップから狙おう。Ⅱはフロントステップ後、しゃがみA×2→立ちAの間にタメを完成させつつ決められるが、難度は高い。

CHAOS Encyclopedia

ダルシム補足：ヨガインフェルノは攻撃発生が遅いものの、画面暗転後に長い無敵時間があるので、突進技などにうまく合わせたい。ただし、暗転前は無敵ではないので注意。

バイソン補足：クレイジーバッファローは、普通に出すとストレートを5連発するのだが、出した後にBorDを押しっぱなしにすることで、～4発目をアッパーに変えることができる。

RYO SAKAZAKI

リョウ・サカザキ

対空面は万全だが、地上戦の層がやや手薄なリョウ。必殺技をうまく組み合わせ、相手をほんろうしていきたい。

Text：真■世

技名		コマンド
[illegible]落とし		接近してAB同時押し
巴投げ		接近してCD同時押し
氷柱割り		→+A
上段受け		→+B
下段受け		↙+B
虎煌拳	ⓒ	↓↘→+AorC
虎砲	ⓒ	→↓↘+AorC
飛燕疾風脚	ⓒ	→↘↓↙←+BorD
暫烈拳		→←→+AorC
雷神剎	ⓒ	↓↘→+BorD
虎咆疾風拳	ⓒ	↓↙←+AorC
覇王翔吼拳		→←↙↓↘→+AorC
龍虎乱舞		↓↘→↘↓↙←+AorC
天地覇煌拳		↓↘→↓↘→+AC同時押し

ⓒはどこでもキャンセル対応技

この技に注目!!

本作の上昇対空系必殺技の中で唯一、弱でも攻撃発生後まで無敵の虎砲。対空以外にも積極的に使い、相手の出はなをくじけ！

必殺技解説

虎煌拳は射程の短い飛び道具。けん制に使えるが、スキはやや大きい。虎砲は弱強どちらも長い無敵時間があり、対空や割り込みに活躍する。

飛燕疾風脚は弱が2、強が3ヒットする突進技で、間合いが近ければ弱攻撃から連続ヒットする（弱の方がつながりやすい）。ただし、しゃがみ状態の相手には当たりにくい。暫烈拳は攻撃発生こそ遅いが、発生途中にガードポイントがあり、弱ならヒット後相手は受け身を取れない。雷神剎はガードされるとやや不利になるが、攻撃判定が強いので中間距離からの奇襲に使える。虎咆疾風拳は動作途中にガードポイントがあり、ガード時は間合いが離れる。技後は不利だが、硬直中は動作終了まで打撃に対して無敵。

覇王翔吼拳と龍虎乱舞は、どちらも無敵時間には期待できないが、発生の早い弱なら強攻撃から連続技になる（覇王翔吼拳は密着時限定）。

天地覇煌拳は長い無敵時間がある上、弱攻撃からでも連続ヒット。ダメージは小さめだが、くらった相手は気絶！

天地覇煌拳後は連続技のチャンス！　パワーゲージがあれば大ダメージを与えられる。

密着状態なら弱攻撃2発→飛燕疾風脚がつながる。君はヒット確認の鬼となれるか？

基本連続技

Ⅰしゃがみ B→しゃがみC ⓒ▶ 強虎煌拳

Ⅱしゃがみ B→近距離立ちA ⓒ▶ 弱飛燕疾風脚

Ⅲジャンプ C→近距離立ちC ⓒ▶ 弱龍虎乱舞

Ⅰは下段攻撃からの連続技。しゃがみCは目押しでつなごう。Ⅱは密着状態からの連続技。弱攻撃2発でヒット確認し、ヒット時のみ弱飛燕疾風脚を出すようにしたい。Ⅲは跳び込みからの基本連続技だ。

ワンポイント対戦攻略

必殺技はどれもスキが大きくなりがちであるため、GCフロントステップにやや弱い。ただ、通常技は遠距離立ちBとしゃがみDがそこそこ強い程度なので、必殺技をうまく使う必要がある。弱虎煌拳、弱雷神剎、虎咆疾風拳を使って、相手のけん制技をつぶそう。

接近戦では、攻撃発生の早いしゃがみCや弱虎砲での割り込みと、しゃがみBや→+Aによるガード崩しが重要だ。

KASUMI TODOH

藤堂 香澄

当て身投げがさえれば、強気で押せて竜巻槍打も決めやすくなる。打撃技に交ぜて、当て身投げをばらまこう。

Text：真■世

技名		コマンド
巻き上げ		接近してAB同時押し
合気投げ		接近してCD同時押し
肘当て		→+A
重ね当て		↓↘→+AorC（空中可）
白山桃		↓↙←+BorD
滅身無投	ⓒ	←↙↓↘→+B
殺掌陰蹴	ⓒ	←↙↓↘→+D
半身・諸手返し	ⓒ	↓↓+BorD
竜巻槍打	ⓒ	接近して→↘↓↙←→+AorC
扇溝流し	ⓒ	↓↙←+AorC（3回連続入力）
超重ね当て		↓↘→↓↘→+AorC
不知火		接近して→↘↓↙←→↘↓↙←+BorD
心眼・葛落とし		↓↘→↘↓↙←+AC同時押し

ⓒはどこでもキャンセル対応技

この技に注目!!

高性能なコマンド投げ、不知火。フロントステップやジャンプから、連続技にと、用途は多い。威力も高いので積極的に使おう。

必殺技解説

重ね当ては弱の方が射程が長く、強は上方向に攻撃判定が大きい。空中版は、着地寸前に出せばガード時も有利だ。白山桃は拳を突き上げる技で、出始めにガードポイントがある。竜巻槍打は投げと同じ条件で出せるガード不能打撃技。ヒット後は追撃可能。扇溝流しは追加入力で3つ4ヒットする。間合いを詰めつつ攻撃できるが、どこで止めても不利な状態となる。

滅身無投はジャンプ攻撃と、攻撃位置の高い必殺技、殺掌陰蹴は下段攻撃以外の地上通常技（特殊技）、半身・諸手返しは打撃を取ることができる当て身投げ系の技。どれも当て身判定の発生は早め。

超重ね当ては縦に広い衝撃波を放つ技。射程は弱なら画面半分、強は1画面程度。近距離は弱、遠距離は強を使えばダウンを奪える。ただ、無敵時間はほぼ無い。不知火は出した瞬間に投げ判定が発生するコマンド投げ。空振りモーションは大きめ。心眼・葛落としは、すべての打撃技を取れる当て身投げで、出した瞬間に当て身判定が発生する。

当て身投げ系の技は、相手の主力技を考えて使いたい。威力は高いのでどん欲に狙おう。

着地寸前の空中重ね当ては、ガードさせれば有利な状態になる。ときどき使っていこう。

基本連続技

Ⅰ近距離立ちC ⓒ▶ →+A（2段目）ⓒ▶ 扇溝流し×3

Ⅱしゃがみ A ⓒ▶ 竜巻槍打→超重ね当て

Ⅲしゃがみ B→近距離立ちA ⓒ▶ 不知火

Ⅰの最後は不知火でもOK。間合いが遠いと→+Aの1段目が届かない（つながらない）ので注意。Ⅱは超重ね当てがクリーンヒットしない。大ジャンプ攻撃で追撃するのが無難か。Ⅲは不知火の投げ間合いを活かしたもの。

ワンポイント対戦攻略

中間距離から重ね当てでけん制しつつ、殺掌陰蹴を狙ったり、遠距離立ちC→扇溝流しで突っ込むのが基本。扇溝流しは、GCフロントステップをされても後半が当たりやすいのが利点。相手の跳び込みは、早めの白山桃やしゃがみC、滅身無投で対処しよう。

相手が固まるようなら、フロントステップから近距離立ちCや不知火を狙おう。不知火は割り込みにも有効だ。

CHAOS Encyclopedia

リョウ[illegible]：[illegible]は[illegible]で打撃に対して無敵なので、相手にGCフロントステップをされても、[illegible]。投げ抜けを入れておこう。

香澄[illegible]：フロントステップからの不知火は、[illegible]（フロントステップ）～[illegible]+Bで出すといい。GCフロントステップ[illegible]相手に対して[illegible]。

BALROG

バルログ

…的な素早さと、鉄の爪による長いリーチを持つバルログ。強力な通常技で、少しずつ相手の体力を奪っていこう。

	技名	コマンド
投	カーマインフリップ	接近してAB同時押し
投	レインボースープレックス	接近してCD同時押し
投	スターダストドロップ	空中で接近してABorCD同時押し
特	ピースオブマーキュリー	→+B
特	コズミックスマート	→+D
特	ラウンドスライダー	↘+D
必	バックスラッシュ ⓩ	AC同時押し
必	ショートバックスラッシュ ⓩ	BD同時押し
必	フライングバルセロナアタック	↓タメ↑+BorD・壁蹴り後AorC
必	イズナドロップ	↓タメ↑+BorD・接近してAorC
必	ローリングクリスタルフラッシュ ⓩ	←タメ→+AorC
必	スカイハイクロー ⓩ	↓タメ↑+AorC
必	スカーレットテラー ⓩ	↙タメ→+BorD
超	フライングバルセロナスペシャル	↙タメ↘↙↗+BorD・壁蹴り後AorC
超	ローリングイズナドロップ	↙タメ↘↙↗+BorD・接近してAorC
超	スカーレットミラージュ	←タメ→←→+BorD
EX	レッドインパクト	←タメ→←→+C

ⓩはどこでもキャンセル対応技

しゃがみCは、リーチと攻撃判定持続時間が長い。中間距離で置くように使おう。しゃがみAはリーチが長く、振りも早め。しゃがみDはダウンを奪えないが、スキは小さい。ジャンプ攻撃は下方向に強いCかDを使うといい。

→+Bは中段判定の特殊技。軽くジャンプするが、足払いなどを避けることはできない。(ショート)バックスラッシュは、終わり際にスキがあるものの、出した直後から無敵になる。フライングバルセロナアタックは中段判定。投げ技のイズナドロップと併せて使い、相手を惑わせよう。

スカーレットテラーは出始めが足元無敵で、上方向への判定が強く、強を2段目までガードさせればスキも小さい。

フライングバルセロナスペシャルは壁を蹴るまで無敵で、その後、Aで単発、Cで3ヒットする打撃を出せる。スカーレットミラージュは攻撃発生後まで無敵。弱は6ヒット、強は9ヒットする。レッドインパクトは、攻撃発生と同時に無敵が切れるが、攻撃発生が遅い分、無敵時間が長い。

この技に注目!!

リーチが非常に長い下段攻撃、↘+D。見た目に反してスキが小さく、GCフロントステップを使われない限り、反撃は受けにくい。

スカイハイクローはガードされても反撃されにくい。大型キャラには中段攻撃にもなる。

移動速度を活かし、通常投げを多めに狙っていこう。どちらも受け身を取られないぞ。

ワンポイント 対戦攻略

歩きの速さとリーチを活かし、中間～遠距離でうろうろしつつ、けん制や素早いジャンプによる跳び込みを行なおう。特に、中間距離からの↘+Dが重要だ。フロントステップからの通常投げも多用し、相手のガードを崩していこう。

また、バルログのジャンプは素早く、さらに大ジャンプは移動距離が長い。画面端に離れて飛び道具を撃たれても十分跳び込めるぞ。

基本連続技

Ⅰジャンプロ→しゃがみB Ⓒ▶ 強スカーレットテラーorスカーレットミラージュ
Ⅱ近距離立ちB Ⓒ▶ 強ローリングクリスタルフラッシュ

Ⅰは、主に相手の飛び道具のスキに跳び込んだときに狙う連続技。Ⅱは密着状態限定の連続技。ただ、ローリングクリスタルフラッシュ後は、ヒット時もこちらが不利な状態。無理に攻めるのはやめておこう。

SAGAT

サガット

丁寧なけん制と対空で相手を突き放しつつ、チャンスがあればタイガーレイドで突っ込んで一気に勝負をかけよう。

	技名	コマンド
投	タイガーレイジ	接近してAB同時押し
投	タイガーキャリー	接近してCD同時押し
特	タイガーフック	→+A
特	タイガーテイル	↘+D
必	タイガーショット	↓↘→+AorC
必	グランドタイガーショット ⓩ	↓↘→+BorD
必	タイガーアッパーカット ⓩ	→↓↘+AorC
必	タイガークラッシュ ⓩ	→↓↘+BorD
超	タイガーキャノン	↓↘→↓↘→+AorC
超	グランドタイガーキャノン	↓↙←↓↙←+AorC
超	タイガーレイド	↓↙←↓↙←+BorD
EX	タイガージェノサイド	↓↘→↓↘→+BD同時押し

ⓩはどこでもキャンセル対応技

→+Aは攻撃発生が早めな中段攻撃。↘+Dは下段攻撃で、必殺技でキャンセルが可能だ。どちらも通常技からキャンセルで出せないのが残念。

タイガーショットとグランドタイガーショットは、けん制に使いやすい飛び道具。前者は、しゃがんで回避できない一部のキャラに対して特に強力だ。タイガーアッパーカットは対空の要。弱強共に出始めが上半身無敵となっている。ヒット数が多く威力の高い強を、やや早めに出そう。

タイガーキャノン、グランドタイガーキャノンは、弱が4、強が6ヒットする飛び道具。無敵時間が短いので、遠距離戦用だ。タイガーレイドは1段目がリーチの長い下段攻撃で、攻撃発生も早いので当てやすい。ガードされても間合いが離れる上にほぼ五分の状態、画面端ならヒット後に追撃も可能だ。無敵時間は短いが、強力な技といえる。

タイガージェノサイドは攻撃発生後まで無敵時間が持続し、攻撃発生も早いので信頼できる。空中の相手には全段ヒットしないので注意しよう。

この技に注目!!

タイガーレイドはスキが小さく、ガードされても間合いが離れるので反撃されにくい。下段攻撃なのでいきなり使っても効果大。

対空技は強タイガーアッパーカット。相打ちになったときはすかさず追撃しよう。

→+Aは見切られにくい中段攻撃。MAX発動中はどこでもキャンセルと併用しよう。

ワンポイント 対戦攻略

ヒット確認して決められる連続技に乏しいので、中間距離からのけん制で体力を奪いたい。遠距離立ちBやジャンプDを、先端を当てるように出していこう。対空は強タイガーアッパーカットだ。各種飛び道具は使いやすいが、読まれると取り返しのつかないダメージを受けるので注意。

後はGCフロントステップからの連続技と、タイガーレイドでの奇襲に賭けよう。

基本連続技

Ⅰ↘+D Ⓒ▶ グランドタイガーショット
Ⅱジャンプロ→近距離立ちD(1段目) Ⓒ▶ 弱タイガーアッパーカット
Ⅲ近距離立ちD(1段目) Ⓒ▶ タイガーレイド→強タイガーアッパーカット

Ⅱは跳び込みからのダメージが大きい連続技。タイガーアッパーカットは強だとクリーンヒットしにくいので、弱を使うように。Ⅲは画面端が近いときに決められる連続技で、全体力の半分近くを奪える。

CHAOS Encyclopedia
バルログ補足：連続技を決めるチャンスが少ないので、スカーレットミラージュによる割り込みが重要。ガード中に素早く入力すれば、GCフロントステップからスムーズに出せるぞ。
サガット補足：タイガーキャノンやグランドタイガーキャノンは、相手の通常飛び道具とかち合うと、それを消しつつ飛んでいく。この場合もヒット数やダメージは落ちないぞ。

Mr.KARATE

Mr.カラテ

ダメージソースこそ乏しい感があるものの、連続技の威力は十分。ずっしりと構え、チャンスを見逃さないように。

区分	技名	コマンド
投	大外刈り	接近してAB同時押し
投	一本背負い	接近してCD同時押し
特	鬼車	→+A
特	飛車落とし	←+A
特	瓦割り	→+B
必	虎煌拳 ⓔ	↓↘→+AorC
必	虎砲 ⓔ	→↓↘+AorC
必	猛虎無頼岩 ⓔ	↓↙←+AorC
必	飛燕疾風脚 ⓔ	←タメ→+BorD
必	翔乱脚 ⓔ	→↘↓↙←+BorD
必	暫烈拳	→←→+AorC
超	覇王至高拳	→←↙↓↘→+AorC
超	極限虎咆	↓↘→↓↘→+BorD
EX	超覇王至高拳	→←↙↓↘→+AC同時押し

ⓔはどこでもキャンセル対応技

主要技解説

通常技で最も使用頻度が高いのは遠距離立ちB。スキが小さく対空性能も高い、けん制の要といえる技だ。しゃがみDはリーチが長く、ヒット時にダウンを奪えるのが利点。跳び込みには、めくりも狙えるジャンプDがオススメだ。しゃがみCは対空に使えそうだが、攻撃判定が弱いので連続技用と割り切ろう。

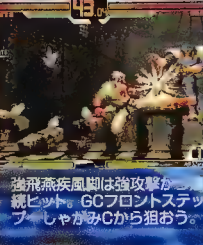
特殊技の→+Aは、前進しつつ腕を振り抜く技で、ヒット時はダウンを奪える。通常技キャンセルで出した場合は、ヒット効果が地上のけぞりになり、キャンセル可能となる。→+Bは中段攻撃。超必殺技でキャンセル可能だが、どの超必殺技もつながりにくい。

必殺技は飛び道具の虎煌拳が主力。弾速の異なる弱と強を交ぜ、けん制に使おう。突進技の飛燕疾風脚は、強なら2段目ヒット後に追撃可能。スキも強の方が小さい（反撃は受ける）。翔乱脚は移動投げで、移動中は足元が無敵だ。

超覇王至高拳は、3発連続で弾速の速い弾を撃つ。無敵時間が一瞬しか存在せず、攻撃発生も遅いので使いにくい。

この技に注目!!

極限虎咆は、弱で出せば攻撃発生後まで無敵（強は攻撃発生直前まで）。早出しで対空になり、連続技にも使えるので重宝するぞ。

下記Ⅰの連続技を決める際は、しゃがみAを遅めにキャンセルし、→+Aでダウンを奪おう。

強飛燕疾風脚は強攻撃から連続ヒット。GCフロントステップ→しゃがみCから狙おう。

ワンポイント対戦攻略

中間距離を保ちつつ、遠距離立ちBを軸にしゃがみDを交えてけん制するのが基本。しゃがみDは、空振りキャンセルで虎煌拳や翔乱脚を出してもいい。相手の跳び込みに対しては、遠距離立ちBや弱極限虎咆で落としていきたい。

→+Aでダウンを奪った後や、相手が固まりがちになったときは、ジャンプDで跳び込んで連続技を狙ったり、→+Bでガードを崩していこう。

基本連続技

Ⅰしゃがみ B×2→しゃがみA Ⓒ▶ →+A

Ⅱしゃがみ C Ⓒ▶ 強飛燕疾風脚→暫烈拳or極限虎咆

Ⅲしゃがみ B Ⓒ▶ →+A Ⓒ▶ 虎咆

Ⅰは基本連続技。やや難しいが、しゃがみAのキャンセルを遅らせれば、ダウンを奪うことができる。Ⅱはダメージの大きい連続技。タメを作りつつ前進できる、GCフロントステップ（BC同時押し）から狙おう。

EARTHQUAKE

アースクェイク

体格に似合わず、変幻自在のトリッキーな闘い方が可能なアースクェイク。ケツで押しつぶして嫌がらせをするべし。

Text：真瑠世

区分	技名	コマンド
投	ゴウ トゥ ヘヴン	接近してAB同時押し
投	ファットバスター	接近してCD同時押し
必	ファットチェーンソー ⓔ	→↓↘+AorC
必	ファットバウンド	空中で↓+BorD
必	ファットフェイク ⓔ	→↘↓↙←+B
必	ファットレプリカアタック ⓔ	→↘↓↙←+D
必	チェーンソーダイブ	空中で↓↘→+AorC
必	ファットバースト ⓔ	↓↘→+AorC
必	ファットプレス ⓔ	→↘↓↙←+AorC
超	アースガッテム 2003	↓↘→↓↘→+AorC
超	ファットギルティー	↓↘→↓↘→+BorD
EX	ファットカーニバル	↓↘→↘↓↙←+AC同時押し

ⓔはどこでもキャンセル対応技

主要技解説

ファットチェーンソーは、弱がその場から、強は一度消えてから、回転しつつ突進。ファットバウンドは攻撃判定の強いヒップアタック。弱は2回、強は1回バウンドする。

ファットフェイクはその場で消える技。出始めに無敵時間があるぞ。ファットレプリカアタックは、相手の頭上に出現してボディーアタックで攻撃。当たった後は大きく跳ね、このときに空中必殺技を出すことが可能だ。チェーンソーダイブは前斜め下に向かって急降下する打撃技。技後は不利な状態となる。

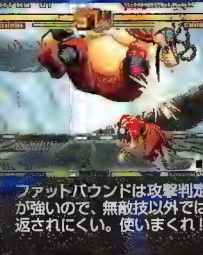
ファットバーストは弾速の遅いガスを出す技で、強の方が長時間漂う。ファットプレスは炎を吹く技で、レバーで攻撃方向を選べる。攻撃時間が長く、ケズリ能力抜群だ。

超必殺技はどちらもロック系の打撃技。アースガッテム2003は攻撃発生と同時に無敵時間が切れてしまう。ファットギルティーは攻撃発生が遅いが、無敵時間は長い。

ファットカーニバルは無敵時間がかなり長いものの、攻撃発生が遅過ぎて使いにくい。

この技に注目!!

相手の頭上から分銅で攻撃するファットギルティー。間合いに関係なく攻撃できるので、中間～遠距離のけん制合戦で重宝する。

弾速が速い飛び道具ならファットフェイクでかわせる。起き上がりに重ねられてもOK。

ファットバウンドは攻撃判定が強いので、無敵技以外では返されにくい。使いまくれ!

ワンポイント対戦攻略

ファットバーストを盾にした、けん制主体の中間～遠距離戦と、当てた後大幅に有利となる近距離立ちCと、ジャンプ直後のファットバウンドで攻める接近戦の二つが中心。

けん制には遠距離立ちA&D、ジャンプAなどのリーチが長い技を使い、先読み対空になるファットプレス、奇襲のファットレプリカアタックも交ぜよう。ファットレプリカアタック後の動きも面白い。

基本連続技

Ⅰしゃがみ Aor近距離立ちC Ⓒ▶ 弱ファットチェーンソー

Ⅱ近距離立ちC→遠距離立ちD

Ⅲ（ファットバースト後）近距離立ちC Ⓒ▶ アースガッテム2003

Ⅰは基本連続技っぽいが至近距離限定。Ⅱは目押し連続技。Ⅲはファットバーストを出した後に相手との位置を入れ替え、近距離立ちC→ファットバースト→アースガッテム 2003と当たるように出せばOK。

CHAOS Encyclopedia

Mr.カラテ補足：虎咆は無敵時間が無いので対空技には不向き。覇王至高拳は出始めに一瞬だけ無敵時間があり、ボタンを押しっぱなしにすると発射を遅らせることが可能。

アースクェイク補足：ファットプレスはレバーで最初の攻撃方向を選べる。↑なら水平、←or→なら斜め下、↓なら真下だ。また、ファットレプリカアタックはレバーで跳ねる方向が変化。

VEGA

ベガ

Text：バチ

けん制、対空共に貧弱で、突進技はスキが大きい技ばかりとクセが強い。悩める総統はヘッドプレスが頼みの綱か？

	技名		コマンド
投	デッドリースルー		接近してAB同時押し
投	デスタワー		接近してCD同時押し
必	サイコクラッシャー	Ⓒ	←タメ→+AorC
必	ダブルニープレス	Ⓒ	←タメ→+BorD
必	デビルリバース	Ⓒ	↓タメ↑+AorC・AorC
必	①ヘッドプレス	Ⓒ	↓タメ↑+BorD
必	→サマーソルトスカルダイバー		①後に空中でAorC
必	ベガワープ	Ⓒ	→↓↘or←↓↙+ACorBD同時押し
超	メガサイコクラッシャー		←タメ→←→+AorC
超	ニープレスナイトメア		←タメ→←→+BorD
EX	ファイナルサイコクラッシャー		←タメ→←→+AC同時押し

Ⓒはどこでもキャンセル対応技

通常技では、リーチの長い遠距離立ちBが使いやすく、これが主力のけん制技となる。ダウンを奪えるスライディングのしゃがみDも使える技。終わり際を当てるように出すと効果的だ。そのほか、連打が効く下段攻撃のしゃがみB、対空のしゃがみC、跳び込み用のジャンプBやDなどが、使える部類に入るだろう。

必殺技はヘッドプレスに注目。攻撃判定が強く、対地、対空の両面で使える万能技だ。遠距離で出せばめくりになることがあり、空中でカウンター1ヒットすればサマーソルトスカルダイバーがつながるぞ。

ダブルニープレスは、GCフロントステップからの反撃が怖いものの、遠めから当てればスキが小さいため、中間距離での奇襲に使える。サイコクラッシャーはスキが非常に大きいので、連続技以外には使わない方がいい。

超必殺技はどちらも無敵時間がほぼ無く、スキも大きいので連続技専用といえる。

ファイナルサイコクラッシャーは、攻撃発生が遅く決めにくい。ケズリ狙いで出そう。

この技に注目!!

ベガの持つ技の中で、群を抜いて高い性能を持つヘッドプレス。遠距離からこの技を適当に出すだけでも、十分に強力といえる。

中間～遠距離ならダブルニープレスも悪くない。やはり終わり際を当てるように出したい。

遠距離から足元をすくうしゃがみD。ヘッドプレスを警戒している相手には特に有効。

ワンポイント対戦攻略

垂直ジャンプBによるけん制や後方大ジャンプの最中にタメを作り、ヘッドプレスを狙うのが基本。しゃがみDやダブルニープレスでの奇襲を交ぜると、より効果的だ。相手がヘッドプレスを警戒しがちなら、跳び込みも狙おう。

近い間合いでは、遠距離立ちBでけん制し、跳び込みをしゃがみCで落としたり、相手の攻撃をGCフロントステップ～通常投げで返すといい。

基本連続技

Ⅰしゃがみ B×3→遠距離立ちB

Ⅱしゃがみ B→しゃがみA Ⓒ サイコクラッシャーorメガサイコクラッシャー

Ⅲ近距離立ちC Ⓒ 弱ダブルニープレス

Ⅰは基本的な連続技。ダメージこそ小さいが、乱戦時に役立つので押さえておきたい。ⅡとⅢはダメージを取る連続技。ガードしつつタメを作り、GCフロントステップ（BC同時押し）から狙っていこう。

GOUKI

豪鬼

Text：ハメ

本作でもテクニカルキャラ筆頭の豪鬼。操作が難しく防御力も低いという欠点はあるが、多彩な必殺技はどれも強力だ。

	技名		コマンド
投	背負い投げ		接近してAB同時押し
投	巴投げ		接近してCD同時押し
特	天魔空刃脚		前方ジャンプ中↓+B
特	頭蓋破殺		→+C
特	鎖骨割り	Ⓒ	→+D
特	くるぶしキック		↘+D
必	豪波動拳		↓↘→+AorC
必	斬空波動拳	Ⓒ	空中で↓↘→+AorC
必	灼熱波動拳		→↘↓↙←+AorC
必	豪昇龍拳	Ⓒ	→↓↘+AorC
必	竜巻斬空脚	Ⓒ	↓↙←+BorD（空中可）
必	阿修羅閃空		→↓↘or←↓↙+ACorBD同時押し
必	①百鬼襲	Ⓒ	→↓↘+BorD
必	→百鬼豪斬		①後、入力無し
必	→百鬼豪砕		①中に接近してAB同時押し
必	→百鬼豪衝		①中にAorC
必	→百鬼豪刃		①中にBorD
超	滅殺豪波動		→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
超	天魔豪斬空		空中で↓↘→↓↘→+AorC
超	滅殺豪昇龍		↓↘→↓↘→+AorC
EX	瞬獄殺		A・A・→・B・C

Ⓒはどこでもキャンセル対応技

しゃがみBは下段判定で連打も効き、特殊技や必殺技でキャンセル可能。↘+Dはリーチが長く、必殺技でキャンセルできる下段攻撃。↘+Cは中段判定の2段技。ジャンプ攻撃は、横方向に長いDと下方向に強いBが強力。前方ジャンプ中↓+Bはしゃがみガード可能だが、鋭く急降下するので返されにくい。

豪波動拳は、リュウやケンよりも攻撃発生が早く、近距離で決めるとダウンを奪える。灼熱波動拳は攻撃発生が遅いが、出始めに無敵時間がある。

豪昇龍拳は、強なら1段目が出るまで無敵。だが、攻撃発生が早い分、無敵時間が短く、対空に使うには十分な引き付けが必要。竜巻斬空脚は、出始めから足元無敵&空中判定。弱ならヒット後追撃可能。

滅殺豪波動は、画面暗転前に無敵時間が無い飛び道具。相手の飛び道具に合わせよう。滅殺豪昇龍は、攻撃発生と同時に無敵が切れるので連続技用だ。瞬獄殺は移動投げ。画面暗転後にジャンプで回避されるが、無敵時間があるので対空や割り込みに使える。

この技に注目!!

空中から斜め下に気弾を放つ斬空波動拳。攻撃発生が早いので、逃げつつ出すだけでも強く、相手の対空技をつぶす使い方もできる。

その後に追撃可能。ヒット時の間合いが近ければ、滅殺豪波動を決めることもできる。

連続技は弱竜巻斬空脚がメイン。1段目（根本）はしゃがんだ相手にも当たる上……、

ワンポイント対戦攻略

三方向のジャンプを使い分けつつ、斬空波動拳でけん制するのが基本。相手に斬空波動拳をガードさせた後は、フロントステップから↘+D、→+C、しゃがみBで攻めたり、跳び込んでいくといい。

対空は引き付けての強豪昇龍拳か、めくりを落とせる早めのしゃがみCを使い分けよう。出せるときは瞬獄殺もオススメ。要所でA×2まで入力しておくと狙いやすい。

基本連続技

Ⅰしゃがみ B×2 Ⓒ 弱竜巻斬空脚→前方大ジャンプDor滅殺豪波動

Ⅱしゃがみ B×3 Ⓒ 滅殺豪昇龍

Ⅲ前方ジャンプ中↓+B→強豪昇龍拳

Ⅰの滅殺豪波動は近いとき限定。画面端なら豪昇龍拳や滅殺豪昇龍も決まる。Ⅲは高い打点で前方ジャンプ中↓+Bが決まったときの連続技。打点が低ければ↘+D→滅殺豪波動と決まるが、非常に難しい。

CHAOS Encyclopedia

ベガ補足：ファイナルサイコクラッシャーは攻撃発生こそ遅いものの、攻撃中まで完全無敵。その後は画面端近くに出現する。デビルリバースは攻撃判定が弱く、やや使いにくい。

豪鬼補足：百鬼襲からの派生技、百鬼豪砕は投げ技で、間合いがなかなか広く使いやすい。百鬼豪斬は中段攻撃で、ヒット時はダウンを奪える。[illegible]

GENJURO KIBAGAMI

牙神 幻十郎

「侍魂」テイストあふれる幻十郎は、スキは大きいが威力の高い技がそろう。ペースを握ったときの爆発力が魅力だ。　Text：バチ

	技名		コマンド
投	突き飛ばし		接近してAB同時押し
投	足蹴		接近してCD同時押し
特	逆風		↖+C
特	蹴倒り		→+D
必	桜華斬		↓↙←+AorC
必	桐嶋 光翼刃	◎	→↓↘+AorC
必	百鬼殺	◎	↓↙←→+AorC
必	月華斬		接近して→↓↘+BorD
必	三連殺	◎	↓↘→+AorC（3回連続入力）
必	牙神突	◎	↓↙←+BorD
超	裏五光		↓↘→↓↘→+AorC
EX	①怒り爆発		ABC同時押し
EX	→一閃		①中にBCD同時押し

◎はどこでもキャンセル対応技

主要技解説

通常技では垂直、斜めジャンプCが強力で、対地、対空両面でけん制に使える。遠距離立ちCとしゃがみCはスキが大きいものの、リーチが非常に長く、威力も高い。

特殊技は、↖+Cが対空技（早出しが必要）、→+Dがダウンを奪える下段攻撃。どちらもキャンセルが可能だ。

桜華斬は飛び道具で、スキはやや大きいものの、弾の攻撃判定が大きいので避けられにくい。桐嶋 光翼刃は無敵時間こそ無いが、上方向への攻撃判定が大きいので、早めに出せば対空として機能する。

追加入力で3連続攻撃となる三連殺は、攻撃発生の早い弱が連続技用。背後に回りつつ攻撃する強はめくり用だが、起き上がりなどに重ねないと逆ガードにならないので注意。

月華斬は、投げと同条件で出せるガード不能技。無敵時間は無いが、不成立時の空振り動作が無く、ヒット後は追撃可能（弱の方が浮きが高い）。

裏五光は、無敵時間こそ攻撃発生と同時に切れるが、上方向への判定が強いので対空に使える。少し早めに出そう。

この技に注目!!

出始めから無敵なので、対空や割り込みに重宝する怒り爆発。出した後は一定時間怒り状態となり、その間は一閃を出せる。

起き上がりに強三連殺を重ねればめくりに!! 全部決まればダメージもかなりのものだ。

対空や連続技に重宝する裏五光。くらった相手は受け身を取れずにダウンするので、

ワンポイント対戦攻略

地上の通常技はスキが大きいので、けん制には垂直&斜めジャンプCや桜華斬を使おう。相手の跳び込みは、早出しの↖+C、桐嶋 光翼刃、裏五光などで落としていきたい。

相手に攻め込まれたときは、GCフロントステップからの近距離立ちDがオススメだ。

相手が固まったら月華斬でガードを崩し、裏五光で追撃。その後は強三連殺や月華斬で起き上がりを攻めるといいぞ。

基本連続技

Ⅰ近距離立ちD（2段目）Ⓒ▶弱月華斬→裏五光or桐嶋 光翼刃or前方大ジャンプC

Ⅱしゃがみ Aor近距離立ちB Ⓒ▶弱三連殺×3

Ⅰの弱月華斬→裏五光は速いと入らないが、近距離立ちDは間合いが離れないので安定する。裏五光は最速だと決まらないので、一瞬待ってから出そう。三連殺の追加入力は、ヒットしてから行なうのがコツ。

SHIKI

色

リーチの長い技と素早い動きが持ち味の色。必殺技も目的に応じて使い分けられるので、闘いやすいキャラといえる。　Text：[illegible]

	技名		コマンド
投	[illegible]無		接近してAB同時押し
投	虚空		接近してCD同時押し
必	連ね斬り・輪廻		→+A・A・A・A
必	連ね斬り・転生		→+B・B・B・B
必	無明		接近して→↘↓↙←+BorD
必	天咆輪	◎	→↓↘+AorC（空中可）
必	①霞祓	◎	↓↘→+AorC
必	→零狩		①中にBorD
必	冥華	◎	↓↘→+BorD
必	降臨		空中で↓↘→+BorD
必	刹那	◎	↓↓+AorBorCorD
超	天魔波旬		↓↙←↙↓↘→+AorC
EX	色咒		↓↙←↙↓↘→+BD同時押し

◎はどこでもキャンセル対応技

主要技解説

通常技では、リーチの長い遠距離立ちBがけん制に最適。しゃがみBも連打が効く上にリーチが長く、けん制や連続技に重宝する。近距離立ちCは1段目がキャンセル可能。2段目も超必殺技のみでキャンセル可能なので連続技に。

連ね斬りはどちらも弱攻撃から連続ヒット。輪廻は2発目の2段目と3発目が必殺技でキャンセル可能、転生は浮いた相手に追撃できる。

無明はコマンド投げ。投げ判定発生に時間がかかり無敵時間も無いが、技後は相手のレバー操作の上下左右が逆になる（一定時間経過か攻撃をくらうor決めることで解除）。

天咆輪は対空技で、弱は攻撃発生直前まで、強は攻撃判定発生後まで無敵。霞祓は突進中上半身無敵の下段突進技。派生技の零狩は連続ヒットしてダウンを奪える。冥華は前転しつつ蹴る突進技。強のみ中段判定。降臨は空中突進技で、強の方が角度がゆるやか。スキは小さいが、相手に接近しないと攻撃しないのが難点。

天魔波旬は無敵時間が短いので、連続技に組み込みたい。

この技に注目!!

ダメージを与えつつ自分の体力を若干回復する乱舞技、色咒。出始めから上半身無敵なので、連続技や対空に重宝する。

飛び道具を撃つ相手には、霞祓が有効。地面を進む飛び道具に対しては冥華を出そう。

移動技の刹那は、出始めから全身無敵。起き上がりを攻められたときなどに役立つ。

ワンポイント対戦攻略

遠距離では降臨（空振り）でパワーゲージをタメつつ、飛び道具を撃たれたら霞祓や冥華を合わせよう。中間距離では遠距離立ちBやしゃがみAでけん制、ジャンプCで跳び込んだり、フロントステップから無明を狙うのが効果的。

相手の跳び込みは、強天咆輪やしゃがみDで落とそう。

相手の連係には、GCフロントステップからしゃがみA始動の連続技や無明を狙おう。

基本連続技

Ⅰしゃがみ A×2 Ⓒ▶連ね斬り・輪廻（3発目 Ⓒ▶天魔波旬or色咒

Ⅱ近距離立ちC（2段目）Ⓒ▶天魔波旬or色咒

Ⅲしゃがみ A×2 Ⓒ▶連ね斬り・転生→前方ジャンプ強空中天咆輪

Ⅰ、Ⅱはメインの連続技。ヒット確認が容易なので、超必殺技やEXCEEDを狙いやすい。Ⅲはパワーゲージが無いときの連続技。Ⅰ、Ⅲは、しゃがみAのキャンセルが遅いと連ね斬りがつながらないので注意。

CHAOS Encyclopedia [illegible]に移行する打撃技で、弱はスキが小さい。怒り状態は次のラウンドに持ち越せる。ラウンド開始直後に[illegible] [illegible]Aが[illegible]方に[illegible]、Bが[illegible]方に[illegible]、Cが[illegible]方に[illegible]、Dが[illegible]方に[illegible]

HUGO ヒューゴー

本作の投げキャラは、あのザンギエフをも退け（？）、驚異の巨漢が襲来。強力な投げを決め、相手を粉砕するのだ。

	技名		コマンド
投	ボディスラム		接近してAB同時押し
投	ネックハンギングツリー		接近してCD同時押し
特	スラップ	ⓔ	→+A
特	ヒッププレス	ⓔ	→+B
特	ボディプレス		空中で↓+C
特	移動ドロップキック		←or→+D
必	ジャイアントパームボンバー	ⓔ	↓↙←+AorC
必	ムーンサルトプレス		接近してレバー1回転+AorC
必	シュートダウンバックブリーカー	ⓔ	→↓↘+BorD
必	モンスターラリアット	ⓔ	↓↘→+BorD
必	ミートスカッシャー		レバー1回転+BorD
必	ウルトラスルー		接近して→↘↓↙←+BorD
必	上段ブロッキング		→+AC同時押し
必	下段ブロッキング		↓+BD同時押し
超	メガトンプレス		↓↘→↓↘→+BorD
超	ハンマーマウンテン		↓↘→↓↘→+AorC
[illegible]	ギガスブリーカー		接近してレバー1回転+AC同時押し

ⓔはどこでもキャンセル対応技

主要技解説

しゃがみAは攻撃発生とリーチに優れ、連打が効く上にキャンセルも可能。→+Aはリーチが非常に長く、高い位置まで攻撃判定がある。ジャンプAは横にも下にも強い。

ジャイアントパームボンバーは、両手で相手をつぶす技。攻撃発生は遅いが、当てた後は有利。強の方が攻撃発生が遅く、有利な時間が長い。

ムーンサルトプレス、ウルトラスルー、ギガスブリーカーは、出した直後に投げ判定が発生するコマンド投げ。投げ間合いはほとんど同じだ。

ミートスカッシャーは移動投げ。つかんだ後は必ず画面端まで移動するのが利点。シュートダウンブリーカーは、空中の相手を投げる技。攻撃発生が遅く、対空技として使うのは困難。モンスターラリアットは突進技。相手の位置まで移動してから攻撃する。

メガトンプレスは、シュートダウンバックブリーカーの強化版。無敵時間がほぼ無いので、対空には使いにくい。ハンマーマウンテンは攻撃発生と同時に無敵が切れる。なお、3段目は中段判定だ。

この技に注目!!

出した直後に投げ判定が発生するコマンド投げ、ウルトラスルー。コマンドが簡単で、跳ね返ってくる相手に追撃が可能だ。

ウルトラスルーの後は、パワーゲージがあればメガトンプレスで大ダメージを与えよう。

→+Aは攻撃発生とリーチに優れ、高い位置を攻撃するのでジャンプ防止にも役立つ

ワンポイント対戦攻略

しゃがみA、立ちB、→+A、ジャイアントパームボンバーでけん制しつつ、フロントステップからウルトラスルーを狙っていこう。最大の狙いどころはGCフロントステップ後。出した瞬間に投げられるので、さまざまな技に対して反撃として使えるぞ。

体が大き過ぎるので、相手の跳び込みは非常にキツい。早めに反応し、ジャンプAで落としていくしかないだろう。

基本連続技

Ⅰしゃがみ A×2~4 ©▶ ハンマーマウンテン

Ⅱウルトラスルー→シュートダウンバックブリーカーorメガトンプレス

Ⅲ強ジャイアントパームボンバー→弱ジャイアントパームボンバー→しゃがみA×2 ©▶ ムーンサルトプレスorウルトラスルー

Ⅰは、キャンセルする直前のしゃがみAを↓↘→↓+Aで出すと、ハンマーマウンテンにつなぎやすい。Ⅲは密着状態限定。コマンド投げの投げ間合いの関係で、しゃがみAは密着状態から2発までが限界だ。

TABASA タバサ

Text：ハメコ。

『ウォーザード』から大魔導学者が登場。数多くの飛び道具を駆使し、相手を近付けさせないままに倒してしまおう。

	技名		コマンド
投	スクワッシュハット		接近してAB同時押し
投	キトゥンスクラッチ		接近してCD同時押し
特	ハールフラバー	ⓔ	↘+B
特	リスティブキトゥン	ⓔ	↘+D
特	フラスコ	ⓔ	→+C※
特	フラスコ	ⓔ	↘+C※
特	インロードフォウル		空中で↓+D（押し続けでタメ動作）
必	チャクラウェーブ		↓↘→+AorC（空中可）
必	レヴェリーソード	ⓔ	→↓↘+AorC
必	ジャミングゴースト		→↓↘+BorD
必	アスセンドブルーフ		接近して→↘↓↙←+AorC
必	①ワインダーフィスト	ⓔ	↓↘→+BorD
必	→シーズオンエネミー		①中に↓↘→+BorD
超	トライシクルエッジ		↓↘→↓↘→+AorC※
超	デスフェノメノ		→↘↓↙←→↘↓↙←+BorD
[illegible]	メテオフォール		接近して→↘↓↙←→↘↓↙←+AC同時押し

ⓔはどこでもキャン[illegible] ※ボタン押し続けで距離が変化

主要技解説

しゃがみAは攻撃発生が早く、キャンセル可能。遠距離立ちDはリーチと攻撃判定が優秀。しゃがみDはダウンを奪える下段攻撃だ。ジャンプDは下に強く、めくりも可能。

→+C、↘+Cはフラスコを投げ、ボタンを離した時点でつららが発生する。フラスコの状態でも攻撃判定がある。↓+Dは空中で攻撃。ヒット時は相手が浮き、追撃が可能。

ジャミングゴーストは、攻撃発生が遅い代わりにスキが小さく、弾速の遅い飛び道具。ヒット時は相手にゴーストが憑き、一定時間後に攻撃する。

アスセンドブルーフは、出した瞬間に投げ判定が発生するコマンド投げ。投げ間合いは狭め。ワインダーフィストはマントを龍に変え攻撃。派生技のシーズオンエネミーは連続ヒットしダウンを奪えるが、少しでも遠いと届かない。

デスフェノメノは、ヒットさせると相手に爆弾が付き、カウントが0になるとそれが爆発する（ガード不能）。

メテオフォールは出した瞬間に投げ判定が発生し、投げ間合いも広いコマンド投げ。

この技に注目!!

ジャンプ中↓+Dの帰は、ボタンを離した時点で飛んでいく飛び道具。攻撃発生が早く、続けてほかの飛び道具を出すことも可能。

最速でジャミングゴーストを出せば、相手の起き上がりに重なる。続けて攻め込もう。

強力なコマンド投げ、アスセンドブルーフ。技後、相手は受け身が取れないので……

ワンポイント対戦攻略

後方ジャンプから空中↓+Dを出し、さらに→+Cや↘+C、ジャミングゴーストでけん制するのが基本パターン。空中↓+Dを低く出したいときは早めにボタンを押し続け、低めで離せばOK。これに、フロントステップからのアスセンドブルーフを絡めていこう。

守りの要はGCフロントステップからのアスセンドブルーフ。投げられ判定の無い技以外につぶされることは無い。

基本連続技

Ⅰしゃがみ A ©▶ アスセンドブルーフ

Ⅱ近距離立ちD ©▶ ↘+D→レヴェリーソードorデスフェノメノ

Ⅲメテオフォール→↘+D→トライシクルエッジ

Ⅰは、アスセンドブルーフの空振りモーションが短いので、ガードされていても反撃を受けない。Ⅱは密着状態限定なので反撃用。ⅢはEXCEEDからの連続技。追撃のタイミングはいん石の降り方に左右される。

CHAOS Encyclopedia
ヒューゴー補足：フロントステップから1回転コマンドの技を出したければ、何かしらの硬直中に[illegible]と入力した後、さらに→でフロントステップ[illegible]
タバサ補足：ジャミングゴーストヒット後のゴースト、デスフェノメノヒット後の爆発は、どちらも打撃技。当たる瞬間に無敵時間のある技[illegible]

「SVC」に続き侍シリーズの新作が登場！　皆さんの祈り（おはがき）が大明神に届いた結果といえる。この調子で投稿数が増えれば、さらに意外性のある新作が開発されるかも!?　あ、今回のカオスブレイク女学寺は、夏合宿のためお休みです。

ネオジオゲーム全般バックアップコーナー

MVS大明神

ネオジオゲームのイラストを掲載するコーナー。カオスブレイク女学寺は次号必ず復活するよ。

（大阪府　桔ネミさん）
☆最近は勘違いニンジャブーム（失礼）!?　ガルさんは外せないと思うがっ、どう？

侍復活祭

ミラクル！新作発売！

祝！　サムスピ復活を記念して、侍魂イラストを大掲載（二枚）。新作の情報が載ったら投稿よろしく！　ムッ、閃いた。ここは一号ごとに侍魂シリーズのタイトル別募集をかけるが得策！　というわけで、次々号は初代の「サムライスピリッツ」投稿特集を開催、奮って投稿してタモレ。

（埼玉県　Pohi君）
☆最高に夏っぽさを感じる一枚。マキシマのおっぱいビームでかき氷作れそうです。

（神奈川県　公式さん）
☆「痛快！　ガンガン行進曲」のキサラ嬢。本当にこんなゲームなんですのよ。怖っ。

（大阪府　イズミモチョさん）
☆侍魂の新作ときたら、次は、次こそは!!　何が起こるか四神にも分からぬな。

（広島県　ゆ～かさん）
☆フードの下に隠した安息の時間。昨日までの自分を否定できる勇気がほしい。

（東京都　黒メガネ君）

（東京都　G…）
☆世の高校球児たち…でま…ブースト使用を…

（東京都　墨桐真唯君）
☆何かを伝えるために、剣を振る――。…ストだったと思うよ。

闘婚伝説終了を……。

（愛媛県　ikechY君）
☆小さな幸せがゴッソリ奪われるがごとく、「闘婚」の淀みきったワンショットを切り取ったイラストが届いた。滲み出る負のオーラは、闘婚伝説コーナー終了恨みます、というメッセージなのか……。

（大阪府　YU☆3さん）
☆ぷにっとニャ～なチャムチャムはん夏使用ではないかっ。水着の尻尾周りが気になる。

ネオジオ雑記帳

文章コーナー全般はこちらにまとめてみました。今回は、ショートストーリーなどをぶっちゃけてみましたで。何でもありっぷりが伝わったと思うでガス。

いきなりショートストーリー！
映画「回る！　タイガースピン　最後はだれかが撃たれたり撃たれなかったり。THE MOVIE」

東京某所、なんとも濃い面子で構成された「ヘソ曲がり署」に妙な事件が舞い込む。それは「画面端」や「永久コンボ」といった謎のダイイングメッセージが残った殺人事件。そして、機をうかがったかのように発覚する署内の不祥事――誤認逮捕、ストーカー行為（庵）、プライバシーの侵害（セス）……。たたみかけるように、署内のアイドル的存在のクーラ婦警の誘拐事件!!　ヴァネッサの妊娠疑惑（ただの飲み過ぎ）!?　レオナの初恋（これは大変）!?

署内の混乱に平行するかのように、K'捜査官に恨みを持つK9999率いる強盗団の「テレフォンナンバー9999（フォーナイン）」（↑ださっ）が各地で暴れまわる！

K'　「ヤツはこの手で……殺す！」

ウィップ　「いや逮捕せぇよ！」

一連の事件に何者かの陰謀を感じたハイデルン教官は、ある決断を下す。その決断とは!!　そしてこの事件の犯人は一体……？

東京が舞台のワリに、日本人が二人（京、庵）しか居ない「回る！　タイガースピン　最後はだれかが撃たれたり撃たれなかったり。THE MOVIE」は好評放映中！　みんな見てね（銃声）！

（北海道　月光庵監督）
☆ちょうどTVで再放送、映画は公開中と風は追い風。一つだけいいかな？　「こんな映画あるかー（笑）!!」

MVS簡易ゲームレビュー

プレイしたネオジオゲームの感想・評価を100文字以下という制限でさっくりよろしく。

餓狼-MARK OF THE WOLVES-

主人公ロックのEDとか、牙刀とほたる兄妹の父親のことなど、さまざまな謎をのこしたままでなかなか次回作が出ない作品。プレイモアさん続編をお願いします。

EDの謎度……　**95点**

強大な運命に立ち向かう、二対の翼

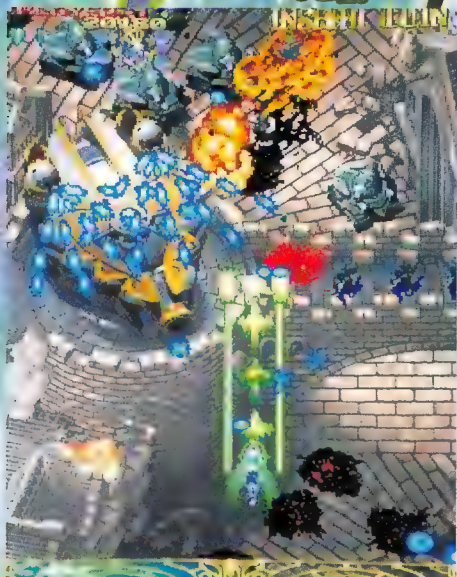
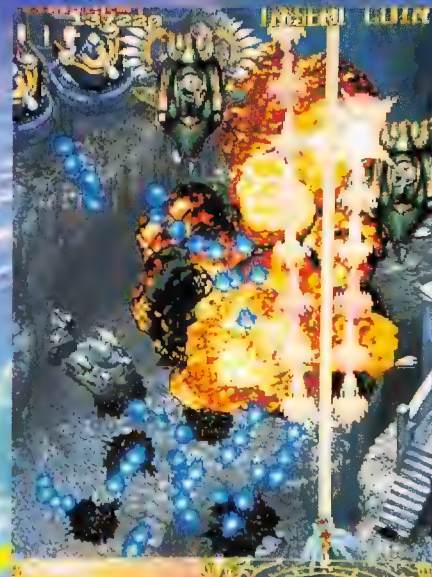
ESPGALUDA エスプガルーダ

エスプガルーダ
■メーカー：ケイブ
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：未定
■発 売 日：今秋予定
■使用基板：――

Text：ちくわ　※画面写真及び画像はすべて開発中のものです。

シューティングの雄、ケイブが放つ期待の新作がついに発表された。しかもこの作品は、5年前に緻密な世界観と鮮烈なストーリーで数多くのシューターを魅了した名作「エスプレイド」と、同じ「エスプ」の名を冠する完全新作なのだ。

突然降りかかる悲劇、そして受け入れる間もなく次々と明かされる宿命。それらに苦しみながらも強大な敵に立ち向かう主人公たちの、悲しくも胸を打つ物語の展開。その物語を彩る、同社の名作群に引けを取らない完成度を感じさせる中世ファンタジーを基調とした美しい世界観。この物語の渦に、再び魅了されるプレイヤーが多く現れることは必至であろう。

今回はその世界観を描いた絵コンテや主人公たちのイラスト、画面写真を通じて、「エスプガルーダ」の壮大な世界観の一端を紹介する。主人公たちは何を思い戦うのか、彼らを待ち受ける「運命」とは？　ぜひ今から想像を逞しくし、発売を心待ちにしてもらいたい。

タテハ 16歳

プロジェクト・エスプガルーダによって生み出されたアゲハの妹で、兄同様、シンラの侵攻を機にガルーダとしての力が覚醒する。ノリが良く明るい性格。お兄ちゃんっ子で、いつもアゲハの後ろを付いて回っているが、母親代わりに家事をこなすしっかり者の一面もある。料理が大の得意。

アゲハ 18歳

プロジェクト・エスプガルーダによって生み出された少年。ヒオドシに普通の人間として育てられるが、シンラの侵攻を機に自分がガルーダであることを知る。行動的で優しい性格の持ち主だが、少しひねくれたところがある。また、感情的になると、ときに周りが見えなくなってしまうことも……。人付き合いは一歩引いた感もあるが、家族への愛情は人一倍。タテハとヒオドシのことを、心から大切に思っている。普段はヒオドシの錬金術を手伝っている。

STORY ストーリー

人と聖霊が寄り添って生きるこの世界にも、錬金術による産業革命の波が押し寄せてきた。機械技術の急速な発展は平穏な世界に闘争の種をまき、いつしかそれは乱世の兆しとなって芽吹き始めた。

乱世の主役となったのはシンラの国王・ジャコウだった。シンラを千年王国たらんと欲するジャコウは、聖霊石を魔方陣で封印した強力な「聖霊機関」の開発に成功。中小国家の一つに過ぎなかったシンラは、以後、急速に力をつけていく。そして、聖霊機関がもたらす圧倒的な軍事力を背景に、シンラは周囲の国々に侵攻を開始、戦乱の時代の幕が上がった。
次第にその版図を広げるシンラ。だが、それだけでは飽きたらないジャコウは、秘かに錬金術の範疇を超えた悪魔の研究に手を付けていた。帝都にあるシンラの王城・ウツロブネの中では、国家錬金術士たちにより、「人と聖霊を結びつけて新たな力を得る」とする計画が進められていたのだ。「プロジェクト・エスプガルーダ」と名付けられたその計画は、やがてアゲハとタテハという、二人のガルーダを生みだすに至った。

"ガルーダの力をもって世界に覇を唱える"

二人のガルーダを得、ジャコウのその邪な野望が正に達せられんとしたとき——計画の中心人物の一人、錬金術士のヒオドシが、アゲハとタテハを連れて国外へ逃亡を謀る。帝都から姿を消した三人を捕らえるべく、ジャコウは執拗に追っ手を差し向けるが、彼らの行方はようとして知れなかった。
だがそのことは、ジャコウに万が一の場合、ガルーダに対抗し得る軍事力をさらに生み出すことを考えさせた。ジャコウのさらなる聖霊機関兵器の研究により生み出された「機甲羽根」という新たな装置は、空からの攻撃・支配ということを可能にしシンラの支配基盤をより堅固なものとしていくのであった。

そして16年の月日が流れたころ運命は容赦無く、辺境で平穏な日々を送っていたアゲハとタテハを、乱世の表舞台に立たせる。彼らが隠れ住む町に、ついにシンラの侵略の手が伸びてきたのだ。
その巨大な暴力は大いなる悲しみを呼び、無垢なる子らに眠っていたガルーダの力は今、目を覚ます。

三つのキーワード KEY WORD

Keyword 1 ガルーダの兄弟

ヒオドシに何も知らされぬまま、平和な街で心清く育った兄妹。しかし彼らが望まなくとも、秘められた力は彼らを戦乱へと誘う。その覚醒の時に彼らは何を思い、何のために戦っていくのか……？

Keyword 2 シンラの侵略

シンラの侵攻が兄妹の住む街に迫るところから、物語は始まる。オープニングで、無惨に破壊された彼らの家に倒れ伏す人影。彼ら兄妹の力を目覚めさせてしまった突然の悲劇とは、やはり……。

ゲームシステムの方は!?

この写真で主人公が放っている攻撃は一体!? まだ謎に包まれているゲームシステム面についても、続報が入り次第本誌で伝えていくぞ！

Keyword 3 機甲羽根

シンラの支配の象徴であり、地に這う人々を恐怖させる機械の「翼」。アゲハたちとは異なり人口的な「翼」を身にまとう戦士たち。人と共にあった聖霊を歪め、人間をも一兵器と化す翼の陰に、シンラ国王ジャコウの人離れした狂気が見え隠れする。

所属：高田道場
出身地：秋田県秋田郡
身長：180cm
体重：88kg
生年月日：1969年7月14日

日本総合格闘技界のエース。レスリング仕込みの卓越した技術や創造性あふれるムーブなどを武器に総合格闘技のトップに駆け上がった。中でもグレイシー一族との死闘は日本だけでなく世界にまでその名を広め、「グレイシーハンター」として世界中に名を[illegible]かせた。

所属：ハンマーハウス
出身地：アメリカ　オハイオ州
身長：178cm
体重：93kg
生年月日：1971年8月10日

UFCを中心に活躍し、99年にはUFCヘビー級王座に戴冠。グラウンド&パウンドを武器に、PRIDEのリングでも3連勝。かつてはストリートファイトに明け暮れていた時代もあり、弾痕やナイフの傷跡も数知れない。キレると即暴走する危険極まりない[illegible]ターだ。

所属：ブラジリアン・トップチーム
出身地：ブラジル　リオ・デ・ジャネイロ
身長：191cm
体重：105kg
生年月日：1976年6月2日

"ミノタウロ"の異名を持つブラジリアン柔術の猛者。最強の称号を求め、PRIDE参戦。「PRIDE.16」ではマーク・コールマンからも文句無しのタップアウトを奪っている。多くの強豪を一本、KOで撃破し、世界[illegible]と評されるファイターの一人である。

所属：フリー
出身地：東京都墨田区
身長：196cm
体重：115kg
生年月日：1966年9月19日

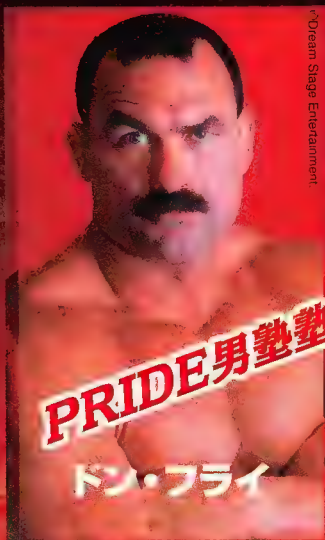
UWFインターナショナル、プロレスリング・ノアなどを渡り歩き、現在は新日本プロレスを中心に活躍し、今やプロレス界の中心人物となった。PRIDEでは全敗中だが、藤田和之、ドン・フライと壮絶なファイトを繰り広げ、その存在[illegible]を強烈にアピール。

©Dream Stage Entertainment

PRI[illegible]003
■メー[illegible]カプコン
■ジャンル：総合格闘技
■操作方法：未定
■発 売 日：秋予定
■使用基板：SYSTEM246

アーケード参戦決定!

『PRIDE』が、アーケードゲームとして参戦表明！　PS2版を全面的に作
すべて旬な選手で、半数はシリーズ初登場！　最強の称号を手に入れろ!!

Text：MOMO

PRIDE男塾塾長
ドン・フライ

所属：フリー
出身地：アメリカ　フロリダ州
身長：185cm
体重：105kg
生年月日：1965年11月23日

UFCで活躍し「UFC8」&「UFC'96」優勝。PRIDEではギルバート・アイブル、ケン・ウェイン・シャムロックらと激闘を展開し、実力が衰えていないことを証明。とくに、高山善廣とのノーガードでの壮絶な殴り合いは、PRIDE史上に残る名試合となった。

ロシアン・ラストエンペラー
エメリヤーエンコ・ヒョードル

所属：ロシアン・トップチーム
出身地：ロシア
身長：182cm
体重：103kg
生年月日：1976年9月28日

幼少時代からサンボ、柔道を始め、柔道ロシア選手権優勝、サンボヨーロッパ選手権優勝など、数多くの実績を残す。「PRIDE.21」でPRIDE初見参し、数々の強者を撃破。初代ヘビー級王者アントニオ・ホドリゴ・ノゲイラを判定で破り、第二代PRIDEヘビー級王者となる。

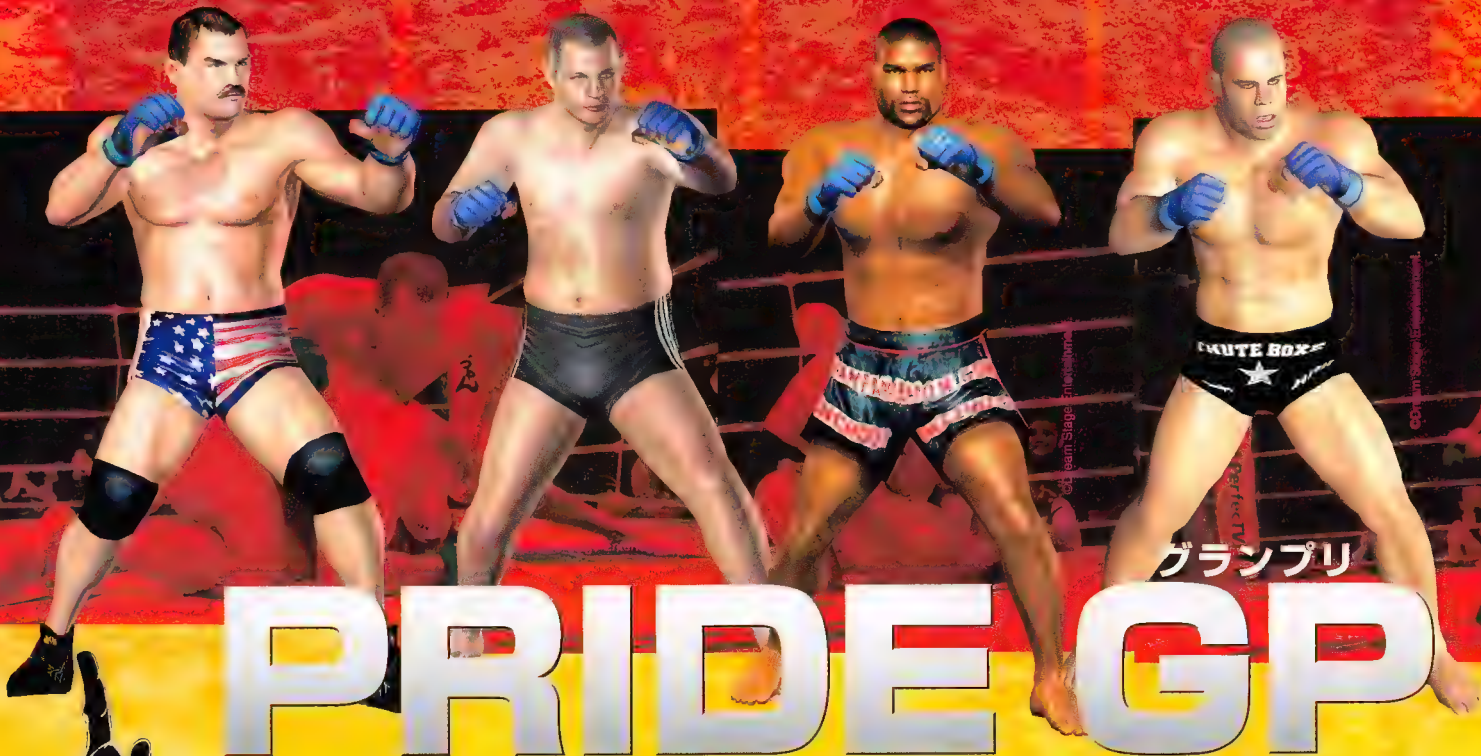
怪力アンチェイン・ドッグ
クイントン・"ランペイジ"・ジャクソン

所属：チーム・オーヤマ
出身地：アメリカ　テネシー州
身長：185cm
体重：90kg
生年月日：1978年6月20日

アメリカの金網VT大会で活躍。イゴール・ボブチャンチンにTKO勝利し、ケビン・ランデルマンに快勝。「ranpage（ランペイジ）：怒り狂う、あばれ回る」の異名を持つ怪力ファイター。とくに相手をあっという間に抱え上げたたきつけるスラムは一撃必殺だ。

戦慄のヒザ小僧
ヴァンダレイ・シウバ

所属：シュートボクセ・アカデミー
出身地：ブラジル　パラナ州
身長：182cm
体重：91kg
生年月日：1976年7月3日

「戦慄のヒザ小僧」の異名を持つムエタイファイター。その異名の由来を持つヒザ蹴りは圧巻。ミドル級最強のラッシングパワーで、PRIDE初登場以来無敗を誇る。数々の強豪を撃破し、桜庭和志をもヒザ蹴りで圧倒。初代ミドル級王座に就き、長期政権を築きつつある。

PRIDE GP（グランプリ）

PRIDE GP GRAND PRIX 2003

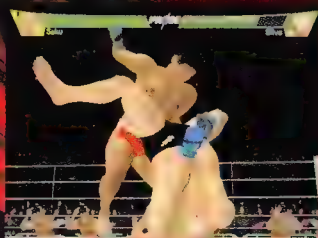
最強の男を決めるために用意されたリング
り直しクオリティアップ、16人以上の登場選手は

あの名勝負が……

夢の対決が……

桜庭vs.シウバ

過去に二度、壮絶な試合を繰り広げてきた桜庭VSシウバ。シウバの強烈なヒザ蹴り、投げにより二度の負けを喫した桜庭。因縁の対決はアーケードで行なわれる！ 桜庭の奇想天外な技か？ シウバのヒザ蹴りか？ 勝つのはどっちだ!?

©Dream Stage Entertainment

ヒョードルvs.シウバ

ヘビー級チャンピオンであるヒョードルVSミドル級チャンピオンのシウバ。絶対に実現しない夢の対決も、ゲームの世界では実現可能！ ヒョードルのグラウンドとシウバのヒザ蹴り。最強の二人が、ここで対決する！

©Dream Stage Entertainment

高山vs.ヒョードル

氷の皇帝ヒョードルと熱い男高山が、PRIDEのリングでぶつかる！ 一撃必殺の打撃、グラウンドを持つヒョードルに、男高山はどう闘うのか？ 壮絶な殴り合いに持ち込むか、グラウンドで勝負するのか。どう闘うかはキミ次第だ！

PRIDEとは!?

1997年10月11日、1ラウンド4分47秒・腕ひしぎ十字固め。ブラジル、グレイシー柔術のトップ選手ヒクソン・グレイシーが、当時「プロレス最強」を謳っていた高田延彦に対して完勝を収めたことから、PRIDEの歴史は幕を開けた。

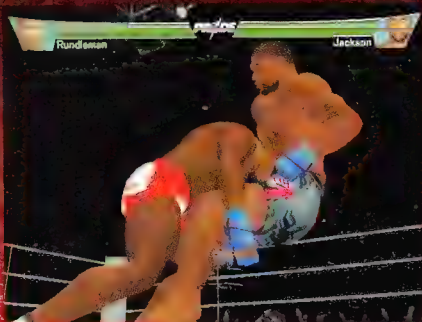
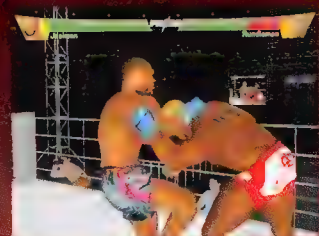
「PRIDE」とは、あらゆるジャンルの格闘技の強豪が、「バーリ・トゥード（ポルトガル語で「何でもあり」の意）」と呼ばれるほとんど制約の無いルールの中、最強を求めて闘う総合格闘技イベントのこと。現在ヘビー級王者に君臨するのは、リングスの無差別級王者だったエメリヤーエンコ・ヒョードルだ。

PRIDEの初期を牽引したのは、ヒクソンやキックボクサーのミルコ・クロコップと歴史的勝負を繰り広げた高田延彦だが、その名前を天下に轟かせたのは、「高田道場」所属の桜庭和志の功績が大きいだろう。グレイシー柔術のトップファイター、ホイス・グレイシーをTKOで下してから、「グレイシーハンター」として人気爆発。一躍PRIDEの顔となった。

そして、来る8月10日には、ミドル級最強を求めるトーナメントが開催される。桜庭を筆頭に、現ミドル級チャンプのシウバやU-STYLEトップの田村潔司、そして、何と柔道金メダリストの吉田秀彦などが参戦する。今後の動向も目が離せない！

アーケードで実現する！

ジャクソンvs.ランデルマン

『PRIDE.25』で次期ミドル級王座タイトル挑戦権をかけ闘ったジャクソンとランデルマン。このときはジャクソンの強烈なパンチからのマウント、そしてパンチの嵐で圧勝であった。ゲームでもジャクソン有利なのか!?

フライvs.高山

「PRIDE」史に残る名勝負と言われた、ドン・フライVS高山善廣。男と男の意地をかけた、壮絶な殴り合いを再現する事も可能。技だとかパワーだとか関係ない！　倒れるまで止まることのない殴り合いを、もう一度見せてくれ！

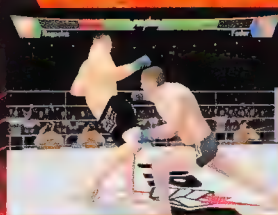
ヒョードルvs.ノゲイラ

『PRIDE.25』において、ヘビー級王座をかけて闘ったヒョードルとノゲイラが、再びアーケードで対決することになる！　ガードポジションからのパンチで、ノゲイラを撃破したヒョードル。ノゲイラのリベンジは成るのか？

PS2版『PRIDE』で予習しとけ！

『PRIDE GP 2003』は、今年二月発売のPS2版『PRIDE』を生まれ変わらせたもの。基本ルールは同じと思われるので、PS2版の内容を少し紹介しよう。

ゲームの主軸は、スタンディングでの打撃と、それを受けるキャッチ。そしてグラウンドでの攻防となっている。

キャッチとは、打撃を受け止めグラウンドに持ち込むためのテクニック。パンチやキックに対応したコマンドを入力し、タイミングが合えば有利な状態でグラウンドに引きずり込める。ここで、どちらの打撃を受け止めるかで読み合いが発生する。この読み合いはマウント（グラウンド）に持ち込んだ場合にも発生し、マウントパンチを読まれると、簡単にひっくり返される。有利なポジションでも、単純な攻撃は通用しないのだ。

最も恐ろしいのが「関節技」。かかると、どれだけ体力があっても即敗北。一瞬たりとも気を抜くことができないぞ。

本作『PRIDE GP 2003』は、PS2版のすべての部分を作り直し、クオリティアップ！　16人以上の登場選手中、先に挙げた通り、「皇帝」ヒョードルや「アパッチタワー」高山など、半数が現在旬な選手になり初登場！　しかも、モデリングは全選手新たに作成されている。ゲームシステムがどの程度変わったのか、今から楽しみだ！

PRIDE GP 2003 FIRST ROUND MIDDLEWEIGHT
8月10日より「PRIDE GP 2003」開幕戦が開催！　桜庭×シウバ、田村×吉田など1回戦から激戦必至。いったい誰が勝ち残るのか!?
注目の大会の模様はフジテレビ系列で同日全国ネット中継。お問合せ：(株)ドリームステージエンターテインメント　03-5464-1531

独占SCOOP!!

本格派ドライブゲームがパワーアップして帰ってくる！本誌独占スクープでお届けする最新情報第1弾!!

BATTLE GEAR 3 Tuned™（仮）

予想外？　それとも予想通り？　何と、『バトルギア3』新バージョンの開発が始まったという情報をキャッチ！　その名も『バトルギア3 Tuned（仮）』!!　ゲームの詳しい内容はまだ謎に包まれているが、現段階で編集部が把握している情報を、一足早く読者の皆さんにお送りしよう。

Text：するする

バトルギア3 Tuned（仮）
■ジャンル：ドライブ
■操作方法：[illegible]
■発売日：未定
■使用基板：SYSTEM246

新生『バトルギア3』その新要素とは……？

昨年の12月にリリースされ、リアル指向のゲーム性と、業務用ドライブゲームでは初となるネットワーク対応で、現在も人気を博している『バトルギア3』。その『バトルギア3』がバージョンアップされて、『バトルギア3 チューンド(仮)』として生まれ変わるという情報を入手したぞ。

ファンとしては非常にうれしいニュース。早く近所のゲームセンターに並んでほしいところだが、開発はまだ始まったばかり。気になる発売時期は、今年の秋～冬になる予定だ。もうしばらく待とう。

それでは、現在分かっている範囲で、『バトルギア3 チューンド(仮)』で導入される新要素を紹介していこう。ちなみに、『バトルギア3』で選べた車や、遊べたコースなどはすべて残るのでご安心を。

●新たに8車種が追加

Dクラスの車を中心に、5メーカー8車種のマシンが追加されることが決定している。次のページでは、その内三つの上位クラス車種を紹介しているので要チェック!!

●新コースが追加

既存のコースに加え、いくつかの新コースが追加される予定。開発者のコメントによると、難易度的には中級～超上級レベルのコースを中心に増やすそうだ。

●新モードが追加

一人プレイ時のゲームモードに、レースモード、ワンメイクレース、タイムアタック、イベントレースのほかに、新たなゲームモードが一つ追加される予定。また細かいところでは、レースモードのタイマーが前作よりも長く設定され、完走しやすくなる。

BG3ガレージはどうなる……？

新バージョンになると聞いて最も気になるのは、やはり前作で使っていた愛車のデータだろう。ニューバージョンになれば、車やコースが増えるので、今までのデータがそのまま使えるかどうかが非常に気がかりだ。しかし、心配すること無かれ。前作で使っていた愛車のデータは、リセットされること無く継続して使えるように開発が進められているのだ！　今まで使っていたキーはもちろん、これまで積み上げてきた各種走行データやランキング記録から、ドレスアップパーツに至るまで、すべて継続されるぞ!!　また、『バトルギア3』用に販売されている新品の未登録キーも使用可能だ。

展示風景

[illegible]自慢の豪華最新車を借りてきたということで、[illegible]と並べて展示しているシーン（写真には写って[illegible]公開されていない数台の車も横に並んでいる）。[illegible]開けたりして、細かいところまでチェック。

試乗風景

ニューインプレッサとエボⅧに試乗しているシーン。昨今のリアル指向ドライブゲームの開発には、こういった本物の車を実際に走らせて得たデータが活かされているということが、これらの写真から分かる。

メイキングシーンを大公開！

今回紹介している新たな3台の車を実際に走らせているシーンや、エンジン音を録音しているシーンなど、滅多に見ることができない開発現場の模様を、写真と共に紹介しよう。

新たに登場する3車種を紹介!!

『バトルギア3 Tuned(仮)』で新たに追加される車は8車種。その内3車種のCGがタイトーから送られてきたので、ここで紹介しよう！　気になる3台は、Sクラス車2台とAクラス車1台。Sクラス車は、スバルのフェイスリフトを敢行した現行モデル「インプレッサ」と、ミツビシの最新型「ランサー」。そして残るAクラス車は、ニッサンの新型「フェアレディZ」である。いずれも人気の非常に速い車だけに、ゲーム中での乗り味が気になる!!

FAIRLADY Z Version S [Z33]

CLASS : A

2000年に製造がいったん休止された、ニッサンのZ32。その2年後となる昨年に見事復活を遂げたのが、このZ33だ。

IMPREZA WRX STi [GDB]

CLASS : S

丸目だった顔つきが、昨年にビッグマイナーチェンジで大型のヘッドライトに変更された、現行型のインプレッサ。

LANCER EVOLUTION VIII [CT9A]

CLASS : S

今年の1月にミツビシが満を持して世に送り出した、ランサーエボリューションシリーズの最新&最強バージョン。

今年9月に行なわれるJAMMAショーに出展!

順調に開発が進んでいる『バトルギア3 チューンド（仮）』は、9月に行なわれるJAMMAショーに出展されることも決定している。この辺の情報は、ゲームの情報と併せて今後の本誌で取り上げていくので、気になる人は要チェック!

録音風景

こちらはニューインプレッサの録音シーン。後ろに数台並んでいる車も気になるが……!?

排気音やエンジン音をゲーム内で忠実に再現するために、実車のマフラーやエンジンにマイクを近付け、音を録っているシーン。新型Zに乗っているのは、本作でも企画を担当している、タイトーGM開発部の森山氏だ。

新着選手カードグラフィックを一挙公開！

パオロ・マルディーニ

（所属クラブ：ミラン　国籍：イタリア）

DF

イタリア代表からは身を引いたものの、セリエA2002-2003シーズンの活躍ぶりから、見事に限界説を払拭したパオロ。「WCCF」でも、"老兵と呼ぶにはまだ早過ぎる"活躍を期待したい。

チダ

（所属クラブ：ミラン　国籍：ブラジル）

GK

前作でミランのGKだったアビアーティを抑え、2002-2003シーズンでミランの正GKの座を不動のものとした守護神。今年5月のチャンピオンズリーグ決勝戦での活躍は記憶に新しい。

ニコーラ・レグロッターリエ

（所属クラブ：キエーボ　国籍：イタリア）

DF

2002-2003シーズンのキエーボ躍進に大きく貢献したセンターバック。その才能が認められ、イタリア代表デビューも果たした。白カードにしては高い、「87」という総合能力値も納得。

アレッサンドロ・ネスタ

（所属クラブ：ミラン　国籍：イタリア）

DF

2002-2003シーズンからは、バレージ、マルディーニといったイタリアの名ディフェンダーを輩出してきたミランでプレイ。本作でもディフェンスの要として機能してくれるだろう。

変更点①　監督データがパワーアップ

クラブチームエディット時に、監督の名前と生年月日を入力するようになった（任期終了後も継承される）。またそれに伴い、監督としての手腕を評価する「推定年俸システム」も導入され、試合の内容や結果によって推定年俸が変動。試合終了時にその変動状況が表示される。推定年俸は任期終了後の〇〇レベルに影響してくるほか、金額が上がっていくことでクラブチームに何かしらの変化が起こるかも――!?

ゲーム・デザイン画面に一新されたクラブチームエディット画面。画面左上に表示されているのが、監督の名前と生年月日だ。左の写真は、ホームタウンを選んでいるところ。

★ **画面写真と共に変更点をチェック！**

ついに入手した「WCCF 2002-2003」の画面写真を使って、現段階で分かっている前作からの変更点を、余すこと無くお伝えしよう！

今月は新情報満載！稼働開始に向けて要チェック!!

WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2002-2003

ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2002-2003
- ■メーカー：ヒットメーカー/セガ
- ■ジャンル：スポーツゲーム
- ■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
- ■発売日：2003年初秋予定
- ■使用基板：NAOMI2

徐々にゲームのディテールが見え始めてきた、「ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2002-2003（以下WCCF 2002-2003）」。今月は、新たに入手した選手カードのグラフィックをドーンと公開するほか、画面写真と共に、本作からの変更点を紹介していこう。130ページから掲載している、WCCFプレイヤー座談会もよろしく！

Impression インプレッション

先日行なわれたセガプライベートショーで「WCCF 2002-2003」を初プレイ！　ファーストインプレッションは、「選手間の連携がどうすればうまくいくかを考える楽しさが増えたなぁ」ということ。今月の記事を読んでもらえば分かると思うが、とにかくチームメンバーの決定やフォーメーションの組み立てが奥深いものなっているのだ。よりシミュレーションゲームっぽくなったって感じかな。

カードパッケージ：本作では、筐体のイメージチェンジに合わせて、選手カードの入った黒いパッケージもアッズーリブルーに変更される予定。また、気になる選手カードの種類は、レギュラーカード&スペシャルカードの種類が、前作と同じ288枚であるということだけ判明している。レアカードには「セリエA レジェンド」というカテゴリーがあるが、そのほかは？

セリエA2002-2003シーズンにブレイクした選手たちを中心に、

ステファン・アッピアー

（所属クラブ：ブレシア　国籍：ガーナ）

MF

前作ではパルマの選手だった、運動量豊富なMF。2002-2003シーズンはブレシアに移籍し、守備面、攻撃面双方で大活躍。チーム内得点ランキングでも、バッジョに続く2位に着けた。

Hidetoshi NAKATA
PARMA
MF
OFFENCE / DEFENCE / TECHNIQUE / POWER / SPEED / STAMINA
SKILL Ability to foresee the development 91

中田 英寿

（所属クラブ：パルマ　国籍：日本）

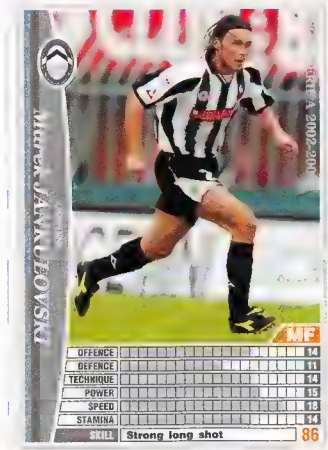
MF

セリエAでの存在感が揺るぎないものとなってきた、いわずと知れた日本の司令塔。本作でもパルマのMFとして登場する。前作に比べて、総合能力値が「1」アップしている点も見逃せない。

フランチェスコ・ココ

（所属クラブ：インテル　国籍：イタリア）

DF

かつてはミランに所属していたDFで、2002-2003シーズンからインテルに移籍。イタリアでは人材が乏しい左サイドバックで、マルディーニの後継者との呼び声もある。スピードが武器。

シモーネ・ペロッタ

（所属クラブ：キエーボ　国籍：イタリア）

MF

イタリア代表の中盤でもプレイしている、運動量豊富な守備的MF。攻撃的センスも高いレベルにある。キエーボでは同じ中盤であるコリーニとの連携で、幾度とチャンスを作ってきた。

Marek JANKULOVSKI
MF
OFFENCE 14
DEFENCE 11
TECHNIQUE 14
POWER 15
SPEED 18
STAMINA 14
SKILL Strong long shot 86

マレク・ヤンクロフスキ

（所属クラブ：ウディネーゼ　国籍：チェコ）

MF

あのネドヴェドをして「ヨーロッパ屈指のプレイメイカー」といわしめた、ウディネーゼのMF。2001-2002シーズンまではセリエBのナポリでプレイしており、『WCCF』には初登場となる。

Dejan STANKOVIC
WCCF SERIE A 2002-2003
MF
OFFENCE / DEFENCE / TECHNIQUE / POWER / SPEED / STAMINA
SKILL Shot with sharp swing 90

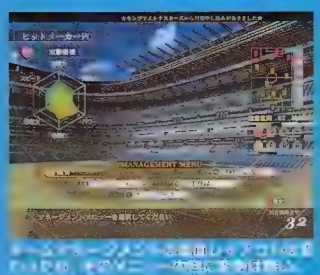
デヤン・スタンコヴィッチ

（所属クラブ：ラツィオ　国籍：ユーゴスラビア）

MF

チームが経営難にあった2002-2003シーズンに、鬼神のごとき働きを見せた。前作では白カードだったが、本作では黒カードに昇格。元々高かった総合能力値も、さらに「3」アップしている。

変更点③ 二人同時に呼んで連携値アップ

コミュニケーションのメニューでは、一人の選手に話しかけたり、質問を振ったりすることのほかに、二人の選手を同時に監督室へ呼び出すことができるようになった。コミュニケーションが成功したときの効果は、もちろん選手同士の連携値アップである。ただし、1回のチームマネージメントで監督室に呼べる人数は二人までとなっているので、一度二人の選手を同時に呼ぶと、その後は一人の選手としかコミュニケーションを取れないぞ。

変更点② 連携の度合いをグラフィック表示

パスのつながりやすさなどに影響する選手間の連携値があることは前作でも知られていたが、それがどの程度機能しているかどうかまでは、プレイヤーには分からなかった。しかし本作では、選手間の連携が機能しているかを示す線を表示。見た目で選手間の連携の度合いが分かるようになった。これにより、強いチーム作りのための新たな指針が加わり、よりチームを育成する楽しさが増したといえよう。

WCCF事典　**コミュニケーション補足**：選手を監督室に呼ぶ方法は、前作と同じ「その選手のカードをこする」というもの。つまり、二人の選手を同時に監督室へ呼ぶ際には、二つの選手カードを同時にこすることになる。また、選手に割り当てることができる役割は、従来通りフリーキック、コーナーキック、ペナルティキックのキッカーと、キャプテンの四つだ。

ファブリツィオ・ミッコリ

（所属クラブ：ペルージャ　国籍：イタリア）

FW

2002-2003シーズンでブレイクした選手の筆頭といっても過言ではないミッコリ。爆発的なパワーとスピードを兼ね備えた選手だ。来シーズンはユベントスでプレーすることが決定している。

ヨンダール・トマソン

（所属クラブ：ミラン　国籍：デンマーク）

FW

2002-2003シーズンに、オランダのフェイエノールトからミランへ移籍してきた大物FW。チーム内ではインザーギ、シェフチェンコといったタレントに隠れがちだが、その実力は本物だ。

アレッサンドロ・デル・ピエロ

（所属クラブ：ユベントス　国籍：イタリア）

FW

スクデッド獲得に大きく貢献した、現ユベントスの柱であるアレックス。特にシーズン前半の活躍ぶりには目を見張るものがあったといえよう。本作では能力値も大幅にアップしている。

カードデザインが若干変更！

前号で紹介した、リヴァウドの選手カード。ミランのチームロゴが変更されているほか、ポジションがMFからFWに変わっている。

リヴァウド

中村 俊輔

こちらも前号で紹介した、中村 俊輔の選手カード。数値やポジションに変化は無いが、よく見るとレッジーナのチームロゴが変更されている。

アントニオ・ディ・ナターレ

（所属クラブ：エンポリ　国籍：イタリア）

FW

スピード感あふれるドリブルと、サイド攻撃が持ち味のエンポリFW。セリエA初挑戦となる2002-2003シーズンで27試合に出場し、13ゴールを上げるという快挙を成し遂げた。

アドリアン・ムトゥ

（所属クラブ：パルマ　国籍：ルーマニア）

FW

アドリアーノと共に2002-2003シーズンのパルマを支えたストライカー。セリエA2002-2003シーズンの得点ランキングで、ヴィエリに続く2位となった。抜群の個人技の持ち主。

そのほかの気になる点はどうなっているの？

練習メニューは従来同様。画面レイアウトだけが変わった。

まず、**チームマネージメント（練習）→試合→カード排出**という基本的なゲームの流れに変わりは無い。また、現時点では試合のスケジュールやカップ戦の種類、練習のメニューなどにも変化は無いようだ。今号で紹介している変更点以外で前作から変わっていたところは、「スタジアム建設」や「有名コーチ来訪」といったイベントの種類が増えている点。また細かいところでは、デモ画面でデータ表示ボタンを押すと、いつでも試合スケジュール（向こう3試合分）を確認できるようになっていたぞ。

変更点④　フレンドリーマッチでも連携値アップ

前作では、レギュラーリーグが大きな意味合いを持ったことで、フレンドリーマッチだけがあまり意味を持たない試合となってしまった。しかし、本作ではフレンドリーマッチをこなすことで、選手間の連携が強化されるようになり、その重要性が大幅アップ。気を抜ける試合は何一つ無くなった。また、対戦申し込み時に相手チームの情報を閲覧できるようになったほか、ほかのチームからの対戦申し込みをリアルタイムで確認できるようにもなったぞ！

ロケテスト間近？：この原稿を書いている時点では日程こそ分からないが、近い内に東京にある渋谷GIGOで「WCCF 2002-2003」のロケテストが行なわれる予定。いち早くゲームに触りたいという人はオフィシャルサイトを毎日欠かさずチェックしようぜ！　**「WCCF」オフィシャルサイト → http://www.wccf.jp/**

ファミ通&アルカディア両編集部の『WCCF』好きな面々が、全国各地の『WCCF』設置店舗でイベント来場者とカードをトレードするというこの企画。今回は大阪での模様をお届け！

協力：株式会社セガアミューズメント関西支社
株式会社ヒットメーカー

WCCFトレーディングツアー

第10回 大阪編

大阪トレーディング祭……再び!!

今月も行って参りました、「WCCFトレーディングツアー」！　記念すべき第10回の会場は、大阪ドームのすぐ近くにある「セガアリーナpa-dou」。その日は同会場で、関西『WCCF』プレイヤーの頂点を決める「KANSAI CHAMPION'S CUP」の決勝大会が行なわれたこともあって、大勢のプレイヤーたちが詰め掛けてくれたぞ。みんなありがとう!!

今回のトレーディングの目玉は、テュラム、デル・ピエロ、シェフチェンコという、のどから手が出るほど欲しくなるロケテスト版レアカード3枚。特に、シェフチェンコとのトレーディングでは、本イベント史上初となる“4国旗（4枚のMVP）”が飛び出し、場内は騒然！　さらに、その後で行なわれた恒例のプレゼント抽選会では、そのトレゼゲのサインが入ったMVPカードが放出され、会場は大いにヒートアップしたぞ！

今回のトレーディングメニュー

種別	選手名（備考）
Fantasista	バッジョ、ナカタ、ルイ・コスタ、デル・ピエロ、レコバ（FAセット）
Ver.2.0 Best Eleven	クリスティアン・ヴィエリ（インテル／FW）
	アレッサンドロ・ネスタ（ラツィオ／DF）
	ジャンルイジ・ブッフォン（ユベントス／GK）
TOP SCORERS	ダヴィド・トレゼゲ、ダリオ・ヒュブナー（TSセット）
MVP	ダヴィド・トレゼゲ（ユベントス／FW）
ロケテスト版白	フレイ、センシーニ、サルトル、ミロシェヴィッチ（パルマセット）
	イゴール・トゥドール（ユベントス／DF）
ロケテスト版黒	ジャンルカ・パリューカ（ボローニャ／GK）
Best Eleven	リリアン・テュラム（ユベントス／DF）
	アレッサンドロ・デル・ピエロ（ユベントス／MF）
	アンドリー・シェフチェンコ（ミラン／FW）
プレゼント（サインカード）	ヨナタン・ゼビナ（ローマ／DF）
	ステファン・ダルマ（インテル／MF）
	リリアン・テュラム（ユベントス／DF　ベストイレブンカード）
	ダヴィド・トレゼゲ（ユベントス／FW　MVPカード）

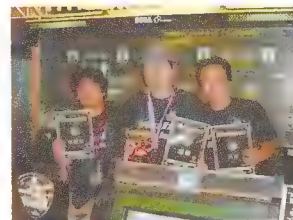
「デルピ命」と書かれたTシャツに負けました！

MVP4枚でロケテ版シェヴァGET！

トレーディングツアー 来月はお休みします！

KANSAI CHAMPION'S CUP リポート

大阪でのトレーディングツアーと同じ日&同じ会場で、関西最強のクラブチームを決める「KANSAI CHAMPION'S CUP」の決勝大会が行なわれた。大会には全部で32チームが参加。関西地区の激しい予選を勝ち抜いてきた29チームと、今年4月に東京で行なわれた全国大会へ関西代表として参加した3チームである。

大会が始まると、いきなり全国大会に出場した3選手が初戦で敗退。また、全体的に点の取り合いになった試合が多く、予選ではブロックリーグで全チームが勝ち点で並ぶという事態も起こり、場内は非常に盛り上がった。そしてそんな激戦を制したのは、セガワールドアポロ代表のグランデメッサーラ2氏。見事栄冠を手に入れた。おめでとう！

上位に入賞した三人が、「ウルフ軍団」と書かれたTシャツを着ていたのが印象的。写真中央が優勝したグランデメッサーラ2氏。

大阪編の感想とか：約120人という大入りとなった、今回の大阪でのイベント。個人トレードも長時間に及び、一時は最終の東京行きの新幹線に乗れないんじゃないか？　という心配もありましたが、無事に終わってホッとしてます。ただ、諸事情によりイベントの開始時刻が遅れてしまったことは申し訳無く思っています。会場に来てくれた皆さん、ごめんなさい。

Dragon Chronicle™

ドラゴン クロニクル

育成と駆け引きを制し、ドラゴンテイマーの頂点へ……

待望のロケテストが行なわれ、その全貌が見え始めた『ドラゴンクロニクル』。「竜の育成」「瞬時の判断が明暗を分ける四つ巴戦闘システム」など、その斬新なゲーム内容を、いち早く紹介しよう！　四匹のドラゴンの、知力を尽くした駆け引きが面白いぞ。冬（予定）の発売が待ち遠しい！

ドラゴンクロニクル
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：育成カードゲーム
■操作方法：タッチパネル＋カード
■発売日：冬予定
■使用基板：SYSTEM246

Text：ちくわ＆善之字

育成

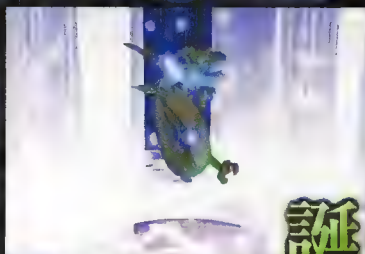
心通う竜を育て上げる楽しみ

まずこのゲームは、ドラゴンを「育成」できるところが大きなポイント。6種類の属性のドラゴンから好きな種を選び、自分のドラゴンを誕生させてカードに記録する事ができるのだ。ドラゴンを育てると、カードの絵も進化！　自分のドラゴンがどういう状態か、一目で確認できるぞ。

生まれたドラゴンは、「修練」によって能力を伸ばすことができる。さらにドラゴンは「進化」によって外見も変化し、それぞれ特徴あるドラゴンへと成長していくのだ。

育て上げたドラゴンは、引退させ「魂化」することができるようになる。「魂化」した二匹のドラゴンを融合すれば、それぞれの技を受け継いだ新しいドラゴンが誕生する！

進化の過程などを含め、ドラゴンの姿は50種類以上あり、まだ見ぬ新種ドラゴンの誕生を狙ってみたり、一つの能力を傑出させたり、楽しみが尽きることは無いぞ！

誕生

ドラゴン誕生の瞬間。見た目はかわいらしいが、その秘めたる可能性は計り知れない。

進化

修練と戦闘を積み重ねて進化！　容姿の劇的な変化とともに能力全般が上昇、戦略の幅が広がるぞ。

※画面は開発中のものです。

戦闘

単純なれど無限の戦略 奥深き戦闘の駆け引き

戦闘は、四匹のドラゴンが入り乱れる四つ巴戦。ただ相手を倒せばいいのではなく、ダメージを与えた相手から、神秘の液体「アクアラ」をどれだけ集めたかで勝敗が決まる。高度な駆け引きを楽しめるこの戦闘システムこそ、このゲームが持つ最大の魅力だ。

このゲームの戦闘は非常に単純。四匹のドラゴンが各々ターンごとに行動を決定し、それが順次実行されてゲームが進行していく。

ほかのドラゴンへの攻撃を成功させれば、相手の持ち点である「アクアラ」を奪うことができ、戦闘終了時にアクアラの所持量が一番多いドラゴンが勝利者となる。アクアラ量を無視して、持ち量が少ない敵に強い攻撃を繰り返しているだけでは、ほかのドラゴンにあっさりと出し抜かれてしまうわけだ。

ドラゴンが取れる行動は五種類。「打撃」「魔法」の二種類の攻撃、それらを防ぐ「ガード」「シールド」の防御、回復・補助効果のある「祈り」の五つとなる。ほかのドラゴンの行動を随時先読みし、自分の行動を選択するのが基本となる。

このように、戦いの構造自体は簡潔にまとまっている戦闘システムのおかげで、プレイヤーは読み合いに全神経を集中することができる。これはほかのプレイヤーにも同じことで、ターンごとにわずかな判断ミスも許されない心理戦が展開する。

例えば、攻撃をするドラゴンは攻撃目標の方向に向くので、こちらを向いたドラゴンがいたなら、攻撃の種類を予想し対応しなくてはならない。だが、相手はその行動を逆手に取って、予想とは逆の攻撃を仕掛けてくるかもしれない。また、方向転換だけして防御行動をとり、行動を牽制したりカウンターを狙ってきたりするのかもしれないのだ。

ほかにも、各ドラゴンのアクアラの所持量（順位）やHPの残量、さらには攻撃を三回連続成功させる事で使用可能になる強力な「覚醒技」の準備状況など、あらゆる要素を判断して相手の狙いを読んでいかなければならない。

しかし、読み合いに勝つことができれば、操作ミスや経験の差などに左右されることがほとんど無い。さらに読み勝ちすれば、強力なドラゴンに対してでも勝利することができる。この戦闘システムの最大のカギはドラゴンの強さではなく、プレイヤーの状況判断能力と読みの深さなのだ。

初心者も上級者も、常に同じ緊迫した舞台で純粋な読み合いを楽しめるこのシステム。本当の意味での人対人の対戦が、今ここに始まる。

どんな強力な攻撃も、読まれれば防がれる。ドラゴンの能力に頼りきりでは勝てないぞ。

制限時間ギリギリまで、右のドラゴンを狙っているように見せかけ

左の敵へ狙いを変更。こういった駆け引きを利用して、戦いを勝ち抜いていくのだ。

攻撃と防御が各二種類、これに補助技（回復や能力アップ）を加えた五種類の選択肢がある。HPを多く削ることができる「打撃」とそれを防ぐ「ガード」、アクアラを多く奪うことができる「魔法」とそれを防ぐ「シールド」の四種類は特に重要。状況を把握し、常に適切な選択肢を選んでいこう。

覚醒技は防御可能だが、反撃は不可能。発動は阻止できるので、使わせるな！

Gamer's Impression

初プレイの感触は、極めて良好。「育成」「バトル」「カード集め」など、さまざまな要素が詰まっているが、私が最も気に入ったのはバトル。4人が同時に戦うバトルロイヤル形式なので、複数のライバルとの心理戦がアツい。また、ルールがシンプルなのも◎。最近は、システムを覚える前にうんざりするゲームも多いしね。あと、意外に面白かったのが、待ち時間に遊べるミニゲーム（アクアラカジノ）。かつてのメダルゲームのリメイクとのことだけど、かなりイケてます。（善之字）

素人テイマーC（仮名）の

ロケテスト体験記

7月3日より池袋サントロペとプラボ鶴見にて行なわれた「ドラゴンクロニクル」のロケテスト。竜が三度のメシより好きというだけの理由で、対戦素人が無謀にも盛り上がる戦地に突入へ～！

七月三日早朝、千葉の辺境から池袋へと開店前に呼び出されました小生。もーナンジャタウンで餃子食って帰りたいよってな強行軍ではありましたが、いざ到着してみるとスゴイ行列じゃないですか！ってコレ隣のパチンコ屋の!? まぎらわしいんじゃ池袋～!!

しかし実際、開店時にはかなりの行列が出来ており、早速千五百円で30分ほどの最初のプレイを終えてみると、もう次の番ははるか先。もう一度と駄々こねてみましたが、記事打ち合わせのため強制連行。口惜しや……。

感想としては、最初五回のプレイで体験できるストーリーモードが秀逸で、すぐゲームの流れが掴めたのが印象的でした。まぁ、それで初体験の皆さんもあっさりゲームに馴染んだようで、小生ボッコボコにされ続けましたが（涙）。

あと、ロケテを監視する開発者さんの、炎属性ばりに赤いジャンパーも鮮烈だったかと。目立って何したいのさー!?

メインモニターに映る激戦の様子に、奥のギャラリーからも熱い視線が集まる。

早速自分のドラゴンをゲットした読者の方。このために栃木から上京した人も!!

※最新情報：プラボ鶴見（最寄り駅：JR尻手駅）のロケテストは、8月後半まで継続予定とのこと。興味のある人は今すぐGO！

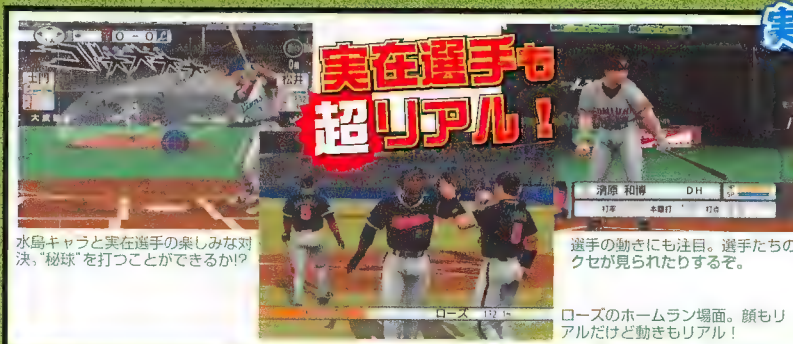
水島キャラが大暴れ！

激闘プロ野球™

題字 水島新司

水島新司オールスターズ VS プロ野球

トライフォースで新しい野球ゲームが登場。水島新司氏の描くキャラクターと、実在のプロ野球選手が合体。野球ファンも水島ファンもどちらも大満足の新感覚野球ゲームここに登場！

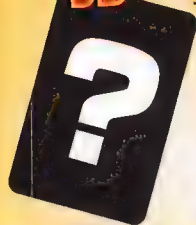
実在選手も超リアル！

水島キャラと実在選手の楽しみな対決。"秘球"を打つことができるか!?

選手の動きにも注目。選手たちのクセが見られたりするぞ。

ローズのホームラン場面。顔もリアルだけど動きもリアル！

実在選手と水島キャラが夢の共演!!

実在の選手と水島キャラが同時に楽しめてしまう一石二鳥な野球ゲームだが、水島キャラはアニメ調(トゥーンシェードという技術)でとても個性的に。さらに、原作を彷彿させる演出がどっさり。実在の選手はというと、2003年度開幕時の選手データに基づき、一人一人をリアルに再現。そして、選手の特徴的なしぐさやクセなども入っていたりと、実在選手の方にも見どころが盛りだくさんだ。

アーケード版ではカード対応に！

家庭用が先に発売されるが、実はアーケード版ではカードが使用できるようになる。カードを使えば、より一層ゲームが面白くなること間違いナシ！　今から期待大。

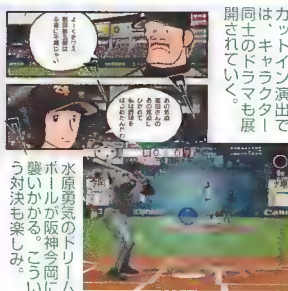
カードを使用するメリット

- **データの保存が可能になる。**
- **オリジナルチームが作成可能。**
- **オリジナルキャラクターが作成可能。**

などなどいろいろある。現状確定している要素は上記三つだけだが、この先まだまだいろいろな要素の追加も期待できる。楽しみに待っていよう。

キャラクターが織りなすドラマとファンにはたまらない演出が!!

カットイン演出で、キャラクター同士のドラマも展開されていく。

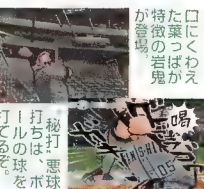
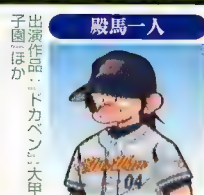
水原勇気のドリームボールが阪神今岡に襲いかかる。こういう対決も楽しみ。

水島キャラ同士の対決では、対決前にカットイン演出が入り、キャラクターもすべてフルボイス。さらにゲームを盛り上げてくれる。原作おなじみの対決はもちろんのこと、作品を越えたキャラクターたちの夢の対決も見られる。水島ファンにはたまらない演出が多数盛り込まれている。

さらに、原作で登場している"秘打"や"秘球"なども登場し、ゲームとしての面白さをさらに加速させている。各キャラ特有の"秘打"・"秘球"を駆使し、バッターではホームラン、ピッチャーでは三振の山を自分の手で築き上げていこう。

"秘打"の場合は、ボールがバットに当たった際発動する。迫力のある画面で大興奮。

キャラクター同士にいろいろなドラマが展開されている。こちらも見所満載だ。

ユニフォームバリエーションも豊富

キャラは原作同様のチームに属するのが常だが、原作ではありえなかったチームでプレイさせることも可能。いろんなチームで活躍させよう。

興奮の水島キャラクター紹介

ファンにとって一番気になる水島キャラクターをちょこっと紹介。水島氏の代表作である『ドカベン』『野球狂の詩』『あぶさん』『大甲子園』などなど総勢15作品35名もの選手が登場。それぞれ個性的なキャラクターが満載。

山田太郎

出演作品：『ドカベン』『大甲子園』ほか

水原勇気

出演作品：『野球狂の詩』『新・野球狂の詩』ほか

岩鬼正美

出演作品：『ドカベン』『大甲子園』ほか

口にくわえた葉っぱが特徴の岩鬼が登場。

秘打「悪球打ち」は、ボールの球を打てるぞ。

殿馬一人

出演作品：『ドカベン』『大甲子園』ほか

秘打「白鳥の湖」は、発動すると回りだす。

ハットに当てるとBGMも白鳥の湖になるぞ。

ゲー事典 先日行なわれた、セガのプライベートショーで出展されていた当作品。基板がトライフォースということもあり、グラフィックなどは申し分ない。一番気になっていたプロ野球選手と水島キャラのバランスだが、いい意味での"違和感"があり、なんとも味のある作品に仕上がってきていた。家庭用が先に発売されるが、アーケード版のカード対応に、大いに期待したい。

アーケードニュースアナライズ

今月は、ページを増大して待望の「GGX」シリーズ続編のニュースから、ストリートファイター15周年イベントの一環として開催される「ストリートファイターZERO3」の大会情報、大人気の携帯電話用コンテンツ「ゲーセン横町」の最新情報をどこよりも詳しくお伝えする。アルカディア読者のみの特典やプレゼントも多数ご用意!!

News

スクープ！『GGX』シリーズ新作の情報をキャッチ!!

ロケテスト実施に先駆けて、最新情報をどこよりも早く公開！

もはや、ゲームセンターには欠かせない格闘ゲームタイトルとなった『GGX』シリーズ。今年3月に『GGXX #RELOAD』がリリースされたばかりだが、早くもシリーズ最新作の情報が飛び込んできた。

現時点で確認されている情報は、右のリストにある五つのみ。とはいえ、その内容は今までの作品を超える新作を期待させるに十分。現在ゲームセンターで主流になりつつあるカードシステムが、どのように活かされるかに注目したい。いち早くネットワークに対応したカードシステムを採用して成功を収めた『バーチャファイター4』シリーズのように、段位システムやアイテムが存在するのか、それともまったく新しい要素があるのか……、期待はふくらむばかりだ。

また、二人以上のプレイヤーで対戦できる仕様とのうわさもキャッチしている。果たして、どんな衝撃的作品になるのか……。9月11日～13日に開催されるアミューズメントマシンショーまで待ちきれないというプレイヤーは、ロケテストの現場を探して、夏休みにゲーセン巡りをしてみるのはいかがだろうか。

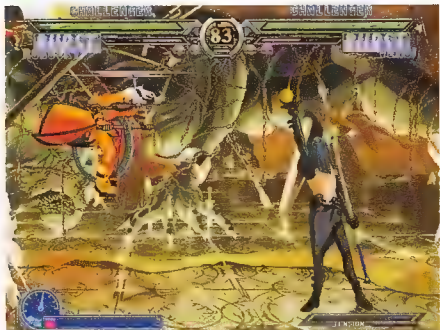
現段階で判明している最新作の情報はこの五つ!!

①『ギルティギア ゼクス』シリーズの最新作が、アトミスウェイブ専用ソフトとして現在鋭意制作中
②9月11日～13日の第41回アミューズメントマシンショー、サミーブースにて出展、正式発表予定
③8月中にロケテストが実施される予定
④カードシステムを使用
⑤ネットワーク(インターネット)に対応

JULY,2000 『GUILTY GEAR X』

プレイステーションからアーケードへと舞台を変えて、さっそうと登場した『GUILTY GEAR X』。その美麗な2Dグラフィック、豊富なアニメパターン、対戦マニアをもうならせる絶妙な対戦バランスで、多くのプレイヤーに受け入れられた。

MAY,2002 『GUILTY GEAR XX』

前作から約2年後、続編である『GUILTY GEAR XX』が登場。対戦バランスにより磨きをかけ、魅力的な新キャラクター四人や、「サイクバースト」「フォースロマンキャンセル」といった新しいシステムが追加され、ファンの期待を上回る作品となった。

MARCH,2003 『GUILTY GEAR XX #RELOAD』

プレイヤーからの意見を積極的に取り入れることで、細かな対戦バランスの調整を加えて送り出された『GUILTY GEAR XX #RELOAD』。新キャラとして、家庭用のみに登場していた「ロボカイ」を加え、さらに対戦ツールとしての完成度を上げた。

2003 Battle again……

Event

待望の『ストリートファイターZERO3』全国大会開催!!

「ストリートファイター15周年記念」ということもあり、カプコン協力による『ストリートファイターZERO3』の全国大会が開催される。

http://www.g-finder.com/zero3/

来る10月11日(土)～12日(日)、三郷文化会館において『ストリートファイターZERO3』の全国大会「ULTIMATE ZERO Direction」が開催される。

両日のスケジュールは11日が個人戦、12日が団体戦となっている。

【個人戦シード権(16名)】

- ●全国5店舗から選出される代表者9名
- ●過去のULTIMATE ZERO個人戦優勝者2名
- ●各地方大会の称号獲得者5名

これらシード選手16名のほか、当日予選では16名が選出される。ベスト32戦では、シード16名と当日枠16名がそれぞれ対戦することになる。これにより、少なくともベスト32戦の第一回戦は、シード選手同士、当日枠の選手同士がぶつかることは無い。

続くベスト16戦は「ドラマチックトーナメント」と題し、スーパーK1システムという制度を採用。ベスト16の第一回戦の相手を、クジ引きで指名権を得た選手が、トーナメント枠と対戦相手を指名できるというもの。指名された選手は無条件でその選手と対戦しなければならない。

こうした形式の予選を繰り返してトーナメント枠を埋めていき、このトーナメントを勝ち上がった者が、ULTIMATE ZERO個人戦の優勝者となる。

12日の団体戦は3on3で行なわれる。これは完全当日枠のみなので参加枠も多い。11日の個人戦に引き続き奮って参加してほしい。

なお、店舗予選は下表の通りだが、早いところでは8月2日から開催されるので、スケジュールをしっかりチェックしておこう。

細かいルールをはじめ、詳しい情報は主催者ホームページ(上記URL)を参照のこと。

名称:ULTIMATE ZERO Direction
日程:2003年10月11日(土)～12日(日)
場所:三郷文化会館(小ホール)
住所:三郷市早稲田5-4-1
形式:10月11日/個人戦
10月12日/団体戦
主催:ULTIMATE ZERO
メールでのお問い合わせ先:al3@g-finder.com

「ULTIMATE ZERO Direction」予選店舗一覧

開催日	店舗名	住所	電話番号	担当者	受付開始	受付終了	選出数
8/2(土)	柏崎TOPインター店	新潟県柏崎市両田尻515	0257-21-0882	沢田	20:00	21:00	上位1名
8/10(日)	滋賀ジャングル	滋賀県草津市野路1-4-1	077-565-6404	山本	14:00	15:00	上位2名
8/17(日)	新宿スポーツランド中央口店	東京都新宿区3-26-2 中央口三平センタービル	03-3352-1637	森崎	14:00	15:00	上位2名
8/24(日)	neo amusement space a-cho	京都府京都市中京区寺町通り四条上る東大文字町302 A-breakビル2階	075-251-2333	水野	12:30	13:00	上位2名
8/31(日)	新宿スポーツランド西口店	東京都新宿区西新宿1-12-5	03-3344-0748	深見	13:00	13:30	上位2名

※上記はあくまで予定であり、開催に関しては上記店舗もしくはお問い合わせ先に事前にお問い合わせください。

Event

セガのプライベートショー開催!!

あの名作も復活！ セガの気になる新作が勢ぞろいしたプライベートショーをレポート!!

7月11日、都内でセガのプライベートショーが開催された。今回も多くの期待作が出展されていたので、それをピックアップして紹介しよう!

今回の目玉は、なんといっても『OutRun2』であろう。不朽の名作の続編ということもあって、期待は募るばかり。今回は残念ながら映像出展だけであったが(Chihiro基板を使用)、真紅のフェラーリで豪快にドリフトする姿には貫禄すら感じられる。なお『OutRun2』は、次回で詳細をお伝えする予定だ。

また、会場で一際目立つ大型筐体「CYCLAFT(サイクラフト)」にも注目したい。CYCLAFTの優れた点は、汎用筐体であるということ。すでに稼働中のドライブゲームなどを再調整し、大型体感筐体として全く新しい感覚で楽しめる。すでに東京ジョイポリスで運用されているので、気になる人は体感しに行ってみよう。

『ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2002-2003』も実機で出展された。最大の特徴は、選手カードの刷新。この春終了したばかりの最新シーズンに基づいたデータが反映されており、新たなシステム要素と相まって、前作同様のムーブメントも期待できる。

家庭用でも発売される『激闘プロ野球 水島新司オールスターズ VS プロ野球』のアーケード版も出展。こちらも大盛況で、来場者は水島キャラと実在のプロ野球選手との対決を楽しんでいた。

『WCCF SERIE A 2002-2003』:操作性の向上を図り、カードのレスポンスも上がっている。

『激闘プロ野球 水島新司オールスターズ VS プロ野球』:ICカード対応で、オリジナルの選手やチームを作成できる。

『OutRun2』:助手席の美女の要望に応え、喜ばせるとエンディングが変わってくる「クエストモード」など、新要素が加えられている。

「CYCRAFT」:ショーでは、『club kart』と『F-ZERO AX』が遊べたが、汎用筐体ということは、『バーチャロン』のような3D視点のタイトルが入ることも!?

Event

アイスを愛す・Ⅱ

アイスに醤油をたらすと、甘みを増すのは本当なんじゃ。甘いのう～。

というわけで、今月のナンジャタウン(東京・池袋)も「アイスを愛す」月間。新規オープンした「アイスクリームシティ」を中心に、今ナンジャはアイスがムーブメントなんじゃ!(プリンもあるでよ)。

1パイント(鉢植えみたいな大きなカップ)を抱え、思い切りアイスをむさぼり食いたいと枕を濡らしたあの日……。その欲望を、韓国・ドイツ・トルコ・イタリアなど全世界のアイスにぶつけることができるのが「アイスクリームシティ」なんじゃ!

この夏は「餃子スタジアム」「アイスクリームシティ」「プリン博覧会」(プリンは9月30日終了)と食づくしのナンジャなんじゃ。当然、食後の遊びも充実なんじゃぁっ!

アイスシティマスコット。モチーフは……何じゃ?

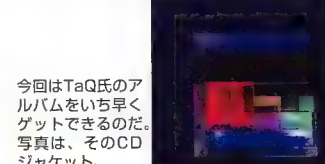
PRESENT! ナムコ様から5組10名様にナンジャタウンのペアパスポートをいただきました。詳しい応募方法は、P53のプレゼントコーナーを見てください。

Event

今度のbounceはリリースパーティー!!

来る8月2日(土)、『beatmania Ⅱ DX』のコンポーザー・TaQ氏が主催するクラブイベント、"bounce vol.10"が開催される。今回はbounceでのライブアクトを収録した、TaQ氏初のライブアルバム"bounce connected"のリリースパーティー(CDのリリース情報はP186参照)。当日は会場での販売が予定されているので、世界で一番早くこのアルバムを手に入れたい人は、ぜひとも足を運んでほしい。

なお、今回もTaQ氏のご厚意により、アルカディア読者には入場料割り引きの特典有り!

日時 8月2日(土) 22:00～end
場所 club vras(東京・渋谷)
DJ:Wasei Chikada, Jiro Shiga
VJ:D.B.D **Live**:TaQ
入場料:¥2,500(1ドリンク付き)
[フライヤー持参]¥2,000(1ドリンク付き)

今回はTaQ氏のアルバムをいち早くゲットできるのだ。写真は、そのCDジャケット。

特典!! ☆アルカディアのこの号、もしくは掲載記事の切り抜き持参で5名様までフライヤー持参扱いになります。

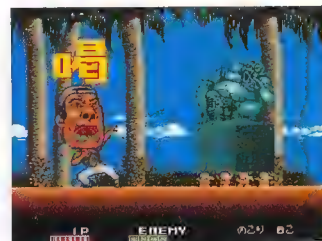
News

データイースト破産!!

経営再建を目指していた「株式会社データイースト」が、今年の6月25日、東京地方裁判所から破産宣告を受けていたことが、7月7日付けの官報に掲載された。

データイーストは、1976年に設立、「デコゲー」と呼ばれマニアに愛される個性的なゲームを開発していたが、業績不振により負債33億円を抱え込み、'99年11月に和議を申請。債務の75%カットなどを条件とし、2000年7月に和議認可となっていた。

その後、マイナスイオン発生装置などの販売に事業を転換し、経営再建を目指していたが、今年4月下旬東京地裁に自己破産を申請しており、そして6月25日、事実上の倒産となった。

アーケード黄金期を支えてきたデータイーストだけに、この倒産の一報は本当に残念でならない。

個性的ゲーム作りでカリスマのあったデータイースト。写真は代表作の『トリオ・ザ・パンチ』。

Event

第41回アミューズメントマシンショー開催!!

http://www.am-show.jp/

世界最大規模の娯楽機器展示会、第41回アミューズメントマシンショーが東京ビックサイトで開催されるぞ!今年も9月11日(木)～13日(土)の3日間にわたって開催。

13日(土)は一般ユーザーも入場できるので、最新ゲームをイチ早くチェックしたい人は、遊びに行ってみよう!シール機や景品コーナーも充実してるから、家族連れやカップルも一日中楽しめちゃうぞ! チケット情報や詳細は上記URLをチェックしよう。

※アドレスの末尾に「i/」を付ければ、i-modeからも閲覧可能です。

PRESENT! アミューズメントマシンショー事務局様に入場チケットをペアで10組20名様分いただきました。詳しい応募方法は、P53の読者プレゼントのコーナーを見てください。

Event

「セガ アミューズメント」特集!

MEGUMIさんからカブトムシまで、話題が盛りだくさんだった「セガ アミューズメント」施設のイベントをリポート!

http://sega.co.jp/joypolis/tokyo.html

7月8日、東京ジョイポリスで「セガ アミューズメント」イメージガール2003記者発表会が行なわれた。イメージガールには、昨年に引き続きMEGUMIさんが選ばれた。「好きなゲームは何ですか?」という質問に、「『お祈り大明神』が大好きです」と答えていたので、もしかしたら『お祈り大明神』をやってるとMEGUMIさんに会えるかも!? なお、MEGUMIさんは「クラブ セガ 幕張」のオープン1周年を記念して、6月22日に1日店長もこなすなど大活躍。

7月12日には、『カブト・クワガタふれあいの森』がオープン。これは、子供たちに本物の昆虫と触れあい昆虫の生態を知ってもらおうというもの。しかも、『昆虫王者 ムシキング』に登場する虫の中から、3種50匹に直接触れられるということで子供たちは大喜び。

全国各地のセガのお店では、7月上旬～8月31日まで、「夏トクメダル祭」を開催中! この期間中は、メダル借り入れ1000円ごとに、スクラッチカードがもらえる。そして、こすって出てきた金額相当分のメダルと交換できるのだ。しかも、カードに付いている応募券をはがきに貼って応募すると、SEGAロゴ入りDVDプレイヤーなどが抽選で当たるダブルチャンスも。さっそくセガに行ってチャレンジ!!

PRESENT! セガ様にMEGUMI特製クオカードを5名様分、そしてジョイポリスパスポートをペアで5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、P53の読者プレゼントのコーナーを見てください。

写真右:大好きな『お祈り大明神』で遊ぶMEGUMIさん!

写真下:一日店長を任命されてうれしそうな笑顔のMEGUMIさん!

Release

「THE シューティング ゲーセン横丁」

505iに続きFOMA対応も開始！　そしてついにアプリで「対戦」が!?

各種アプリのFOMA対応化開始！

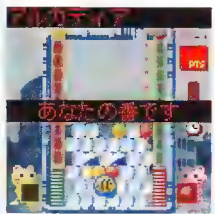
新発売の505シリーズのみならず、8月4日ごろから最新作『ケツイ 絆地獄たち』前編、『怒首領蜂大往生』、『エスプレイド』なども続々とFOMAに対応！　FOMAを持ってる人は、早速お楽しみあれ！

アプリで対戦!?『対戦パズル！ ポコシアム』登場！

特別な手続きも必要なく、いつでもどこでもケータイ一つで対戦ゲームが遊べれば……。『対戦パズル！ポコシアム』はそんなアプリプレイヤーの夢を叶える、今までにない面白さを秘めた新アプリだ！

この革新的アプリのお試し版は7月下旬から配信開始＆対戦可能！　製品版は8月下旬に登場するぞ。

続報は随時アルカディアに掲載していく予定なので、興味のある人は要チェックだ！

これは対戦者を探す画面。対戦モードを選び、対戦者と直接リンクして対決！　製品版では対戦相手の選択やランキング参加も可能になる。お試し版で今から腕を磨いておけ！

ゲーム内容は「魚ポコ」の特別編で、同色の玉をそろえて消すというシンプルなゲーム性。棒倒しのような独特の駆け引きが楽しめるハズだ。

『ケツイ』後編、8月配信！　そしてJスカイに……

7月中にiモードにて配信が開始された『ケツイ　絆地獄たち』の前編アプリ。その続編である、後編アプリが、8月18日ごろから配信される。

さらにJスカイ版でも、待望の『怒首領蜂大往生』アプリの前編が7月中に配信開始され、8月中旬には後編も配信予定！　今年の夏はアプリで弾避け祭!?

あの『ケツイ 絆地獄たち』の超危険行為推奨型ゲーム性を、アプリで完全再現!!

ついにJスカイでも『大往生』ッ!!　熱い夏のお供に、弾幕納涼はいかがでしょうか？

iモード版『エスプレイド』TA大会、堂々終結

7月30日に白熱の闘いを終えた『エスプレイド』TA大会。300人弱の参加者の中、その上位の栄冠を見事勝ち取ったのはこの3名！

1位　嘘避神RTK　3514495点
2位　ハイン　3269470点
3位　かきのた　3245150点

また、大会に参加していたアルカディア代表選手「アルカデ仮面(仮)」は公約を達成できなかったため、特別罰ゲームを受刑。ケータイサイト史上に残る馬鹿らしさと屈辱に満ちたその罰ゲームは「ゲー横」にて公開中。「興味があるヤツぁ見て好きなだけ笑え畜生ッ！」(当人談)とのこと……。

次号よりケイブ社への質問コーナー、本格始動！

前々号から投稿を募集中のケイブへの質問を扱うコーナーが、来月号からついに正式始動！　「ウワサの新作のここが知りたい！」「あの作品の続編は!?」などゲームに関する質問のほかにも、「あの開発者さんの好物は!?」などといったゲーム以外の内容でも、質問はすべてケイブに直接持ち込むぞ！

本誌のアンケートハガキ自由欄、あるいは「ゲー横」へのメールで質問は引き続き募集中！　ケイブの秘密に迫れるこの機会、ファンなら逃すな！

てあたりしだいゲームリスト

07月18日時点

タイトル	メーカー	ジャンル
●2003年7月発売予定のタイトル		
Dragon Treasure（中旬予定）	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
アヴァロンの鍵	ヒットメーカー／セガ	ボード
[illegible]	[illegible]	[illegible]
三味線ブラザーズ	カトウ制作所	音楽シミュレーション
●2003年8月発売予定のタイトル		
pop'n music10	コナミ／コナミマーケティング	音楽シミュレーション
[illegible]	[illegible]	[illegible]
クイズマジックアカデミー	コナミ／コナミマーケティング	クイズ
●2003年9月以降発売予定のタイトル（未定含む）		
WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2002-2003（今夏予定）	ヒットメーカー／セガ	スポーツ
[illegible]	[illegible]	[illegible]
TOKYO COP SPECIAL POLICE REINFORCEMENT（今夏予定）	ナムコ／ガエルコ	カーチェイス
[illegible]	[illegible]	[illegible]
drummania 9thMIX（10月上旬予定）	コナミ／コナミマーケティング	ドラムシミュレーション
[illegible]	[illegible]	[illegible]
激闘プロ野球 水島新司オールスターズ VS プロ野球（今秋予定）	ワウ エンターテイメント／セガ	アクション野球
[illegible]	[illegible]	[illegible]
エスプガルーダ（今秋予定）	ケイブ	縦スクロールシューティング
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Sports Shooting USA（2003年予定）	サミー	ガンシューティング
[illegible]	[illegible]	[illegible]
PREMIER ELEVEN（2003年予定）	サミー	スポーツ
[illegible]	[illegible]	[illegible]
CAPCOM FIGHTING ALL STARS（未定）	カプコン	対戦格闘
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Damu Deva（未定）	アークシステムワークス	シューティング
[illegible]	[illegible]	[illegible]
WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style 2003（未定）	コナミ／コナミマーケティング	サッカー
[illegible]	[illegible]	[illegible]
METALSLUG5（未定）	SNK プレイモア	アクションシューティング
[illegible]	[illegible]	[illegible]
バトルギア3 Tuned（仮）（未定）	タイトー	ドライブ

せっかくの夏休みなんだから、家に閉じこもってちゃもったいない！ さまざまなイベントが行なわれる夏休みは、上京する絶好のチャンス。有名ゲーマーの集まる聖地で腕試しをするもよし、気の合った仲間でワイワイ遊ぶもよし。今回は東京の名所・繁華街を中心に約60店舗を一挙に紹介。

※記事中のデータは、取材を行なった6月下旬の内容によるものです。

後楽園遊園地で僕とゲーム!!

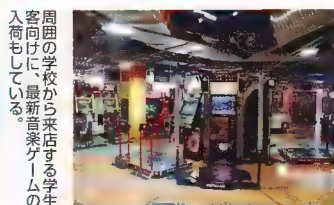
東京ドームシティ 後楽園ロコモティブ カーニバル

☎03-3817-6230
●営業時間：平日10:00〜22:00
　土日休日9:30〜22:00
●定休日：特に無し

東京ドームを中心としたレジャータウン、東京ドームシティ内に店舗を構えるお店。大型筐体を中心に最新のゲームからレゲーまで幅広いジャンルのゲームを取りそろえる。ヒーローショーがある日曜日はヒーローにちなんだプライズが大人気だとか。今年の春にラクーアがオープン、東京ドームシティの目玉となって人を集めている。

「5月に店舗内を改修したばかりのとても明るく入りやすいゲームコーナーです。女性やお子さまからコアユーザーまで、だれもが楽しめるゲームを設置してます。ぜひ一度お立ち寄りください。」とはスタッフの談。

キッズメダルが充実しているのも、大きな特徴の一つ

広い店内には、伝説の3画面「リッジレーサー」をはじめ、レアな大型ゲームが勢ぞろい。

周囲の学校から来店する学生客向けに、最新音楽ゲームの入荷もしている。

http://www.locomo.co.jp/index2.htm

都心に残るレゲー天国

東京タワーゲームコーナー

☎03-3433-5111
●営業時間：9:30〜19:00
　(8月中は20:00まで営業)
●定休日：特に無し

東京に来たことがない人でも、ご存じであろう東京タワー。高さ250mの特別展望台の上からは、富士山や筑波山を見通すこともできる定番の観光スポットだ。その東京タワービルの2階及び3階にゲームコーナーがある。2階はビデオゲームが多めで、3階は大型筐体が多くなっている。修学旅行中の学生や家族連れをターゲットにしているためか、プライズは常に新しいものを取りそろえている。東京タワービル内には、ロウ人形館や水族館などもあるので、そちらも訪れて余すとこなく東京タワーを堪能しよう。

初代『バーチャコップ』など、今ではお目にかかれない貴重なゲームが多くそろっている。スタッフによるメンテナンスもしっかりしており、「来塔の際にはぜひともお立ち寄りください」とのこと。

おみやげはここでゲット!? 何気に充実したプライズマシン群が観光客を待ってるぞ。

開業から45年、いまだ東京のシンボルであり続ける東京タワー。一度は訪れておこう。

http://www.tokyotower.co.jp

古きよき昭和の遊び場

浅草花やしき　遊戯の間

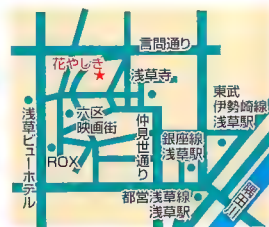
☎03-3842-8780
●営業時間：10:00〜18:00
　(8/9〜8/17は19:00まで営業)
●定休日：火曜日（夏休み中は無休）

「浅草花やしき」西側入り口のすぐ脇にゲームコーナがある。ビデオゲームは少なめだが、少し前の大型筐体ゲームが多数稼動している。ほかにも、園内のあちこちにエレメカ筐体が置かれているので、気になる人は園内をくまなくチェックしてみよう。東京定番の観光地、浅草の歴史は古く、「浅草花やしき」の歴史も江戸時代までさかのぼることができ、日本初のジェットコースター「ローラーコースター」をはじめ、園内にも数十年間動き続けている乗り物も少なくない。閉園が18時と早めなので、遊び尽くするなら比較的空いている平日がお薦め。

「ブロップサイクル」など、姿を消しつつある名機が現役で動き続けている。

園内の中心にそびえるBeeタワーは「浅草花やしき」のシンボル。上空からは下町の街並が一望できる。今年の夏は100年に一度の花を咲かせるという竜舌蘭が開花するので、来園時はぜひとも足を運んで観賞してみよう。

http://www.hanayashiki.net

夏ってのは、懐かしい友人との再会の時期。浅草のゲーセンをまわっていたら、学生時代の友人とばったり会ってお互いびっくり。一通り対戦した後、近くの焼肉屋で朝まで過ごしました。久しぶりの出会いでしたが、ゲームを通じて語り合えば、年月の隔たりなんてあっという間に解消。やっぱりゲーセンっていいものですね。（塚原）

※下記表中店名の文字が赤い店はアルカディアクーポン取扱店です。

No.	店名	電話番号
新宿東口・歌舞伎町		
1	アドアーズ ミラノ店	03-3200-0884
2	新宿プレイランドカーニバル	03-3208-0125
3	タイトーイン301ゲームスタジアム	03-3200-8085
4	ハイテクランドミカド	03-3209-0038
5	新宿第一店ゲームオスロー	03-3200-5517
6	新宿カーニバルプラザ	03-3209-5012
7	アドアーズシオン店	03-3200-5410
8	イエストロン	03-3200-5556
9	アミューズメントフォーラムモア	03-3354-0512
10	タイトーステーション新宿店	03-5362-5108
11	新宿スポーツランド本館	03-3352-5489
12	新宿スポーツランド中央口店	03-3352-1637
13	ESTADIO Paseo	03-3357-6693
14	タイトーインゲームワールド	03-3226-0395
新宿西口		
15	プレイマックス新宿店	03-3342-3071
16	新宿スポーツランド西口店	03-3344-0748
17	フロンティアワールド	03-3340-5645
18	SPOT21	03-3343-0010
19	フロンティア	03-3345-1287
20	GAME PLAZA JOYBOX	03-3343-2525
浅草		
21	ティルト浅草	03-3843-5097
22	ゲームスポットR浅草店	03-3843-9801
23	GAME WING浅草店	03-5828-5226
24	タイトーステーション　浅草店	03-3842-3120
25	タイトーイン　ジャンプ店	03-5828-1375

ゲセマプダイジェスト！

今回はゲームセンターのダイジェスト版をとして、ゲームセンター一挙54店をリストにしてお届け！　夏休みに上京する際の参考にしてほしい。お約束の新宿・池袋をはじめ、ゲーマー御用達の秋葉原、下町情緒あふれる浅草、若者に人気のお台場で夏を思いっきり楽しもう！

夏ってのは、懐かしい友人との再会の時期。浅草のゲーセンをまわっていたら、学生時代の友人とばったり会ってお互いびっくり。一通り対戦した後、近くの焼肉屋で朝まで過ごしました。久しぶりの出会いでしたが、ゲームを通じて語り合えば、年月の隔たりなんてあっという間に解消。やっぱりゲーセンっていいものですね。（塚原）

※下記表中店名の文字が赤い店はアルカディアクーポン取扱店です。

No.	店名	電話番号
	池袋	
26	タイトーイン・ロサ	03-3982-1270
27	ゲームファンタジアシグマ1	03-3983-3561
28	池袋カーニバルプラザ	03-3986-2060
29	池袋プレイランドラスベガス	03-3982-1817
30	アドアーズDEN池袋店	03-3985-4113
31	インベーダーハウス	03-3985-1984
32	イルパリオセガ	03-3983-2221
33	タイトーステーション池袋店	03-5391-8501
34	ゲームサファリ	03-3981-2544
35	タイトーイン ランブルプラザ	03-5992-5484
36	ゲームファンタジア池袋東店	03-3980-5404
37	アミューズメントイントロッポ	03-3989-1674
38	ブラウンズウィック スポーツガーデン	03-3988-7221
39	アドアーズサンシャイン店	03-3971-9601
40	AMサントロペ池袋	03-5979-7030
41	池袋GIGO	03-3981-6906
42	Ding Dong	03-3982-4349
43	MEDALLION TAITO LUDUS	03-5992-3326
44	ゲームシティ モアイ	03-3590-9151
45	池袋プレイランドカーニバル	03-3987-1511
46	ゲームフジ	03-3985-6841
	秋葉原	
47	J-ゲーム	03-5296-6625
48	トライアミューズメント タワー	03-5295-2345
49	Hey	03-5209-2030
50	クラブセガ秋葉原	03-5256-8123
51	ゲーム イン ファンファン秋葉原店	03-3861-6520
52	ナポリ	—
	お台場	
53	東京ジョイポリス	03-5500-1801
54	南夢宮電子遊戯世界 東京皮蛋城	03-3599-6765
55	東京レジャーランドパレットタウン店	03-3570-5657

池袋

みんなもう夏休みに遊びに行くゲームセンターは決まったかな？　ゲームセンターで腕試しをした後、眠らない街（笑）新宿・池袋で朝まで遊ぶのもよし、浅草花やしき・浅草寺でノスタルジーに浸った後に、周辺を散策してみるのもよしだ。もちろん秋葉原電気街で買い物をした後に、ゲームに興じるもよし、さまざまなイベントが目白押しのお台場で楽しんだ後に、ゲームセンターで熱くなるのもありだ。

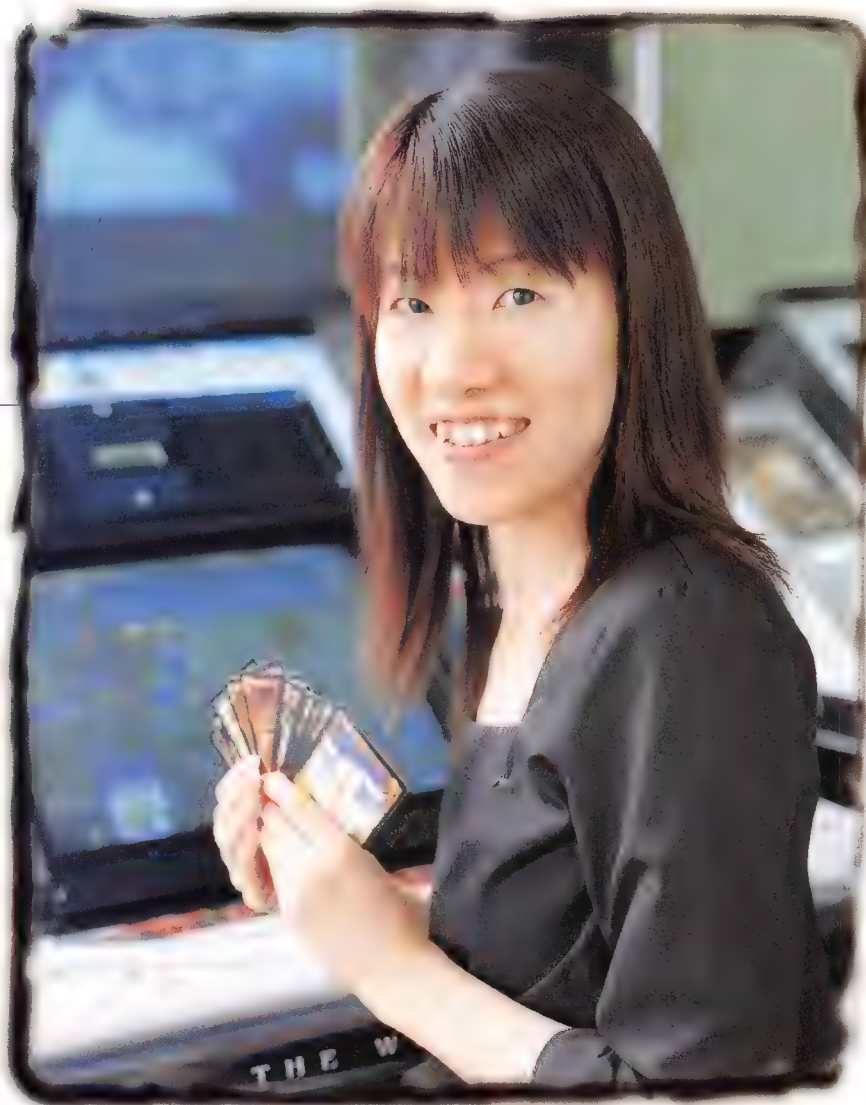
長いようで短い夏休み。地元で遊ぶのもいいけれど、東京に限らずせっかくだからいろんなところに行ってみよう！　遠出する際は、アルカディアバックナンバーのゲームセンターマップをぜひお供にしよう。ハバ、ナイスデ～イ!!

今回紹介できた遊園地は3軒だけれども東京にはまだ「としまえん」、そして千葉には「東京ディズニーランド」がある。どちらの遊園地にもゲームコーナーがあるのでぜひのぞいてみてはいかがなものでしょう。きっと巷のゲーセンではお目にかかれないようなタイトルに出会えるかもしれませんよ？

株式会社ヒットメーカー
代表取締役社長
企画プロデュース部 部長

熊谷　美恵

くまがい・みえ

生年月日：1968年6月11日
出 身 地：神奈川県
学　　歴：法政大学文学部卒
略　　歴：1993年 2月　株式会社セガ・エンタープライゼス入社
1998年 4月　第3AM研究開発部
プロデューサー室室長
2000年 4月　株式会社ヒットメーカー
企画プロデュース部副部長
2002年 4月　企画プロデュース部部長
2002年12月　取締役 兼 企画プロデュース部部長
2003年 6月　代表取締役社長に就任
趣　　味：ドライブ

可能性がある。

筐体や基板の形態には捕われず、もっともっと新しい、対戦ゲームにしても協力型のゲームにしても、そのゲームを媒介にして、新しい人間関係を築けるような、新しい発想を常に追求していきたいですね。

とにかく何であれ「アーケードゲームならではの要素」といったら、プレイヤーがいてギャラリーがいることだったり、人と人がいて対戦することだったりしますよね。アーケードに人が集まって楽しめる要素を突き詰めていきたいんです。

アーケードゲームは、本当に無限の可能性があるということを念頭に置いて考えていますので、今後もセガに、ヒットメーカーについて来てください！

――新社長のお手並みを拝見しつつ、ついていけば楽しませてくれるということですね（笑）。

熊谷　もちろん（笑）！

――では、最後にプレイヤーに一言お願いします。

熊谷　ここ数年のヒットメーカーのタイトル、『DOC』、『WCCF』、『アヴァロンの鍵』などを見ていただければ、一つのラインが見えると思います。最新作の『アヴァロンの鍵』も面白いゲームが出来たなと自負しています。

ただここに留まらず、ヒットメーカーの方向性としても、拡大路線でいきたいと思いますし、新しい遊びを常に追求し続ける会社でありたいと考えています。

今後もヒットメーカーについて来てください。

（敬称略　2003年7月7日品川某所にて）

第三十一回
株式会社ヒットメーカー

元ヒットメーカー社長　小口氏が、セガの新社長に就任。その後を継いだのは、開発畑で育った女性だった。世間ではいろいろと好き勝手に報じられているが……そのヒットメーカー新社長　熊谷氏とは、どのような人物で、ヒットメーカーをどう導いてくれる人物なのだろうか？

アーケードゲームは、無限の

——ではここで改めて、現在に至る経緯などを教えてください。

熊谷　セガはいくつかの会社を渡り歩いた後に落ち着いた会社なんです。最初に入社した会社は、美術展や若手作家の協賛や発掘、執筆活動などもするコーポレートアートのコンサルティング会社でした。当時はバブルまっただ中で、企業が文化活動をするのがはやっていたんですが……会社が半年で閉じちゃったんですよ。

その時に「やっべー倒産だよ、新卒半年目なのに明日からどうしよう……」みたいな感じでしたね。実家暮らしでしたが、食費も入られずにプー太郎になるのかナーと思ってました（苦笑）。

——今はフリーターなんて呼んでますが、当時はプー太郎でしたね。

熊谷　そんな折、前社の時にお付き合いのあったとある紳士服のチェーン店に誘われ、経営戦略室のトップマネージメントに運良く入れたんです。一応そこで経営のイロハをいろいろ勉強させてもらっていてたんですが……行き着くところ「スーツを着ない女に経営の神髄なんて分からんでしょ」みたいな負い目があって、1年半ぐらいで行き詰まりを感じていました。

だったら、まだ若いし何とかなるだろうから自分の好きな分野にチャレンジしてみようと思い、セガを受けたんです。

——なぜ、セガを選んだのですか？

熊谷　テーマパークのアトラクション作りに挑戦したいと思っていましたので、横浜ジョイポリスの立ち上げをセガが一生懸命に進めてる時期だったから選びました。

ジョイポリス開発人員の募集で引っかかったので、AM5研（現未来研）に配属されると思いきや……入ったのは、情感デザイン研究室という所でした。私の面接時に、この部署の発起人である水口さん（現ユナイテッド・ゲーム・アーティスツ社長）に声を掛けていただいたのがきっかけでした。

主にCG映像を制作する部隊だったのですが、ユーザーに対しエンターテイメントの中でいかに感動を与えるか？　感情曲線がどう動いているか？　どう突き詰めていくと人を感動させる事ができるのか？　といったことなどを学術的というかコンセプチュアルに突き詰めて研究するような部署でもあったんです。マーケットではなくユーザー視点から、どうやったら人を楽しませる事ができるか、感動を生み出せるか？　といったことに着目して、新しいムーブメントを生み出したいというお話だったので、お手伝いしたいと思ったんです。

——ちなみに、その部署には、表だった実績などはあるのでしょうか？

熊谷　製品的なものは、AS-1の『メガロポリス』ですね。

当時はCGの創世記だったので、セガの中でCG映像のニーズがあればそのニーズに応えていく部署だったんです。バブルが崩壊した後でもエンターテイメントビジネスは調子がよかったというか、バブルのまずい煽りは無かったというか……セガに関しても、逆に周りの元気が無くなった分だけ、いろいろな話が飛び込んできたんですよね。「テーマパーク」や「都市博」をやりましょう、などの話が挙がった時は情感デザイン研究室が検討したり企画したりしていました。

そんな中、フジテレビの「ライブUFO」という企画があり、米米クラブの「アブラカタブラ」という楽曲に合わせてモーションベースが動く、CG映像とライブの映像が組み合わされたミュージックライドというものを企画制作しました。

これがセガで携わった初めてのタイトルです。セガ入社から半年〜1年後くらいの話ですね。

それが終わった後は組織改編があって、情感デザイン研究室も解散になり、私はAM3研の企画部に所属する形になりました。そこからはずっとAM3研です。ん〜今に至るまでが長いですね（笑）。

——ではちょっとお堅いですが、これからのヒットメーカーは、セガグループ全体の中でどのような役割を担っていかれるのでしょうか？

熊谷　社会に対し、ショックバリューを与えていきたいですね。それによって、今までアーケードに足を運んでくれなかった方々にも来て頂きたいし、ムーブメントやカルチャーを作っていきたいと思っています。その形として、コミュニティを作るということは、『DOC』や『WCCF』「ダーツ」などから、いくつかの方法論は見えてきましたしね。

——今後もそのあたりを突き詰めていくと？

熊谷　でも、その方法は端的にカードだからネットワークだからということで楽しめるものだけではないし、8台で遊ばせるものや『アヴァロンの鍵』は4台にしたように、それぞれの遊びに合わせた方法を打ち出していきたいですね。その中には基板ものでやれるものもあるかもしれません。

ARCADIA DATABASE
アルカディア データベース

ビデオゲームランキング

Pick up!

15位 兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編

今月の初登場は15位にランクインした『兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編』だ。昨年にリリースされたコミック原作麻雀の続編。キャラの魅力とそれに添った特殊能力など、初心者から麻雀ファンまで広く満足させる作りだ。

メーカー 童／タイトー
ポイント 77.2

順位	タイトル＜メーカー＞	ポイント
1	Virtua Fighter4 Evolution Ver.B＜SEGA-AM2／セガ＞	179.0
2	VIRTUA STRIKER 2002＜アミューズメントヴィジョン／セガ＞	165.5
3	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX＜発売元：バンプレスト／開発・販売元：カプコン＞	163.1
4	GUILTY GEAR XX #RELOAD THE MIDNIGHT CARNIVAL＜アークシステムワークス／サミー＞	147.1
5	THE KING OF FIGHTERS 2002＜イオリス／SNKプレイモア・サンアミューズメント＞	138.5
6	Power Smash 2＜ヒットメーカー／セガ＞	121.3
7	上海 万里の長城＜サンソフト・サクセス／テクモ＞	87.0
8	SPIKEOUT FINAL EDITION＜アミューズメントヴィジョン／セガ＞	85.8
9	CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001＜カプコン＞	84.5
10	式神の城 II＜アルファ・システム／タイトー＞	83.3
11	青春クイズ カラフルハイスクール＜ナムコ＞	82.1
12	熱チュー！プロ野球2002＜ナムコ＞	80.9
13	WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Style＜コナミ／コナミマーケティング＞	79.6
14	GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL＜アークシステムワークス／サミー＞	78.4
15	兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編＜童／タイトー＞	77.2
16	ホットギミック インテグラル＜彩京＞	76.0
17	TETRiS THE GRAND MASTER2 THE ABSOLUTE PLUS＜アリカ／彩京＞	74.7
18	中国龍 2001＜IGS／アルタ＞	72.3
19	鉄拳4 ＜ナムコ＞	72.3
20	スーパーワールドスタジアム2001	71.1

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

Pick up!

15位 F-ZERO AX

久々の大型可動筐体『F-ZERO AX』が初登場15位。元は家庭用ゲームだが、その秀逸なグラフィックとハイスピードレースというテーマ性は、実にアーケードゲームにマッチしている。出回りも含め、今後に期待したい。

メーカー アミューズメントヴィジョン／セガ 監修：任天堂
ポイント 85.9

順位	タイトル＜メーカー＞	ポイント
1	頭文字D Arcade Stage Ver.2＜セガ・ロッソ／セガ＞	147.5
2	WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2001-2002＜ヒットメーカー／セガ＞	144.2
3	太鼓の達人4＜ナムコ＞	130.2
4	drummania8thMIX＜コナミ／コナミマーケティング＞	125.9
5	麻雀格闘倶楽部2 日本プロ麻雀連盟Ver.＜コナミ／コナミマーケティング＞	121.6
6	pop'n music 9＜コナミ／コナミマーケティング＞	118.3
7	VIRTUA COP 3＜SEGA-AM2／セガ＞	109.7
8	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE"＜ヒットメーカー／セガ＞	104.3
9	BATTLE GEAR 3＜タイトー＞	101.0
10	THE HOUSE OF THE DEAD III＜ワウ エンターテイメント／セガ＞	98.9
11	麻雀格闘倶楽部 全国オンライン対戦Ver.＜コナミ／コナミマーケティン	93.5
12	DanceDanceRevolution EXTREME＜コナミ／コナミマーケティン	90.2
13	TIME CRISIS 2＜ナムコ＞	89.2
14	beatmania II DX 8th style＜コナミ／コナミマーケティン	88.1
15	F-ZERO AX＜アミューズメントヴィジョン／セガ 監修：任天堂＞	85.9
16	GUITARFREAKS 9thMIX＜コナミ／コナミマーケティン	84.8
17	TIME CRISIS 3＜ナムコ＞	83.8
18	セガ四人打ち麻雀MJ ネットワーク対戦Ver.＜SEGA-AM2／セガ＞	82.7
19	beatmania II DX 9th style＜コナミ／コナミマーケティン	79.4
20	セガ四人打ち麻雀MJ＜SEGA-AM2／セガ＞	76.2

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

協力店舗一覧

店舗名	住所	電話
アドアーズ渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F	☎03-3496-5856
アドアーズ町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F	☎042-724-1477
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎03-3200-0884
アミューズメントランド スペースV1可部店	広島県広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
アミューズメントランド スペースV1廿日市	広島県廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎03-5330-8595
釧路スガイ・ゲームプルプル	北海道釧路市北大通6-1-2-2	☎0154-22-8670
ゲームファンタジア サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F	☎03-3971-9601
ゲームファンタジア八王子店	東京都八王子市東町11-3 ゲームファンタジアビルB1～4F	☎0426-48-1288
ゲームプラザキューティ	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F	☎06-6357-6677
新宿スポーツランド中央口店	東京都新宿区新宿3-26-2 中央口三平センタービル内	☎03-3352-1637
スガイ24	札幌市北区北23条西4丁目2-39	☎011-757-8540
トライアミューズメントタワー	東京都千代田区外神田4-3-10 中村ビル	☎03-5295-2345
ハイテクランドセガBREEZE	神奈川県横浜市西区南幸2-13-9	☎045-313-6435
プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1・B2	☎03-3943-6735
ミルカトル加納店	和歌山県和歌山市加納319-1	☎073-476-3033
セガワールド籠原店	埼玉県熊谷市美土里町1-169	☎048-533-5242
セガワールド幸手	埼玉県幸手市上高野2142-1	☎0480-42-6618
セガワールド里塚	北海道札幌市清田区美しが丘1条4丁目370−4	☎011-883-8500
クラブセガ所沢	埼玉県所沢市日吉町8-1	☎042-929-9009
GAME IN ナミキ	東京都世田谷区松原2-27-14	☎03-5300-5747

ポスター以外で付録にしてほしいアイテムは？

今回の月替わりランキングは「ポスター以外で付録にしてほしいアイテムは？」というもの。本誌付録への要望ととらえていいだろう。

第一位は「攻略DVD」。約1～2年前までのリサーチでは「DVDプレイヤー(PCなど)なんか持ってない」という意見が多かった。それに対して今回はダントツの一位。内容的な意見に耳を傾けると『THE KING OF FIGHTERS 2002』、『GUILTY GEAR XX』、『Virtua Fighter4 Evolution』などへのリクエストが多く、内容も大会の模様からゲームの最新情報まで多岐に渡っている。問題は価格だと思うが、多少高くなっても読者が買ってくれるというのであれば、考えられる要素でもある。

第二位は「下敷き」。学生の意見が反映されて……といったところか。確かに文具は学生にとって日常品でもあるし、分かりやすい要望だろう。内容的には『pop'n music』、『THE KING OF FIGHTERS』などで、コマンド表などの意見も挙がっている。授業の合間にコマンドの再確認などができたり、フレーム数値表なんてのがあるといいかも。

第三位は『携帯ストラップ』。第四位は『フィギュア』。このあたりになってくると実は付録化が難しくなってきそう。だれもが想像できるように、これらは平べったくないから。さすがに携帯ストラップも、いわゆる「フィギュア付き」ってものだろうし。造形にもこだわりたいしね。

そのほかは表を参照してもらうとして、これらの意見を元にして今後のアルカディア付録を検討していきたいと思ってる。今回に留まらず、引き続き皆さんからのリクエストを待っているので、どんどん意見を送ってほしい。

■ポスター以外で付録にしてほしいアイテム

順位	アイテム名	ポイント
1	攻略DVD	284.2
2	下敷き	111.5
3	携帯ストラップ	86.3
4	フィギュア	79.1
5	ポストカード	75.5
6	卓上カレンダー	71.9
7	エントリーカード	61.2
8	トレーディングカード	57.6
9	小冊子	54.0
10	シール	21.6
11	サントラCD	14.4
12	ドラマCD	11.1
13	マウスパット	10.8
14	カードホルダー	7.5
15	筆記用具	7.3
16	キーホルダー	7.2
17	ステッカー	7.0
18	ポップ	6.9
19	クリアファイル	5.5
20	しおり	5.1
20	トランプ	5.1
20	プラモデル	5.1
20	現状がベスト	5.1
20	抱き枕	5.1

ARCADIA DATA BASE

ARCADIA PRESENT
アルカディア読者プレゼント

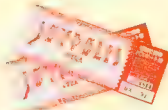
締め切り
2003年8月25日（月）
当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項を記入の上、希望するプレゼントのナンバーを書いて奮ってご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数いた場合は抽選の上当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさえていただきます。※商品の発送は、締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。

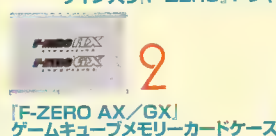
セガ様ご提供
セガ様からとってもかわいいソニックXのTiniBiz-Joyをセットで3名様、大迫力の『頭文字D』リアルジオラマをセットで3名様、新アトラクションがオープンしたジョイポリスのパスポートを5組10名様にプレゼント！　奮ってご応募ください。

3 ソニックX TiniBiz-Joyセット

4 ジョイポリスパスポート

5 『頭文字D』リアルジオラマセット

任天堂／アミューズメントヴィジョン様提供
なんと任天堂の宮本氏と今村氏、そしてアミューズメントヴィジョンの名越氏のサインが入った『F-ZERO』T-シャツと、ゲームキューブメモリーカードケースをそれぞれ3名様にプレゼント！

1 任天堂宮本氏・今村氏、アミューズメントヴィジョン名越氏サイン入り『F-ZERO』T-シャツ

2 『F-ZERO AX／GX』ゲームキューブメモリーカードケース

サミー様ご提供
サミー様より『デモリッシュフィスト』、『ドルフィンブルー』の販促用ポスターをそれぞれ5名様にプレゼント！

8 『デモリッシュフィスト』販促用B1判ポスター

9 『ドルフィンブルー』販促用B1判ポスター

7 『ドラゴントレジャー』特製メモ用紙
『ドラゴントレジャー』特製メモ用紙を20名様にプレゼント！

セガメカトロ研／オーバーワークス様ご提供

昨年に引き続きセガのイメージガールに選ばれたMEGUMI特製クオカードを5名様にプレゼント！

6 MEGUMI特製クオカード

セガ、セガアミューズメント様ご提供

10 機動戦士ガンダムSEED ガンダム&パイロットSDフィギュアセット

11 ドラゴンボールZ ビッグサイズソフビフィギュアセット

バンプレスト様ご提供
バンプレスト様から、機動戦士ガンダムSEEDのガンダム&パイロットSDフィギュアをセットで2名様に、ドラゴンボールZのビッグサイズフィギュアをセットで3名様に、仮面ライダーファイズアクションフィギュアをセットで3名様にプレゼント！

12 仮面ライダーファイズ アクションフィギュアセット

ナムコ様ご提供
アイス博覧会も好評なナンジャタウンのパスポートを5組10名様にプレゼント！

15 ナンジャタウンパスポート

14 『バーチャコップ3』販促用B1判ポスター
ガンシューティングの代名詞『バーチャコップ3』販促用ポスターを3名様にプレゼント

SEGA-AM2様ご提供

13 SASEBOBROTHERS サイン入りポラロイド
ポップンな関係にご出演していただいた、あのSASEBOBROTHERSのサイン入りポラロイドを、2名様にプレゼント！

コナミミュージック様ご提供

アルゼ様ご提供
18 『Hi☆Paiパラダイス』ラバーマスコット付ストラップセット

今でも根強い人気を誇る『Hi☆Paiパラダイス』のラバーマスコット付ストラップをセットで1名様にプレゼント！

16 闘劇DVD SUPER BATTLE DVD TRILOGY DISC3
2D対戦格闘ゲームの傑作『GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL』の最強決定戦が収録された闘劇DVDを3名様にプレゼントします！

エンターブレイン提供

アミューズメントマシンショー事務局様ご提供
発売前の最新ゲーム機やアミューズメント・エンターテイメント機をまとめて体験できる第41回アミューズメントマシンショーが2003年9月13日に開催される。その入場チケットを10組20名様にプレゼント！

17 第41回アミューズメントマシンショー入場チケット

編集部提供

21 NO.28アルカディア『beatmania II DX』折り目なしB2判ポスター

22 『SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS』折り目なしB2判ポスター

20 ゲームキューブ

19 ゲームボーイアドバンスSP

編集部からは、大人気のゲームボーイアドバンスSPを4名様に、ニンテンドーゲームキューブを1名様に、『beatmania II DX』の折り目なしB2判ポスターを5名様に、ヒロアキ氏による『SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS』折り目なしB2判ポスターを10名様にプレゼントします！

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

発売直前!! 大きな変更点と、プレイの流れを押さえよう!

pop'n music 10

TM
©1998 2003 KONAMI

お店に『ポップン10』が出回る日まで、もう秒読み段階。シリーズを遊んできてくれた人に知っておいてもらいたい情報はもちろん、新しくポップンを始める人がスムーズにプレイできる、遊び方の流れを紹介するよ！

ポップンミュージック10
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：5ボタン／9ボタン
■発 売 日：2003年8月上旬発売予定
■使用基板：——
Text：閃屋

魅惑の新曲てんこ盛り！

FIRSTカテゴリ

曲数が膨大になり、初めて遊ぶ人は曲を選ぶだけでも大変。そこで『ポップン10』には、ノーマルモードに限り、新たにFISRTカテゴリという新しいカテゴリができたんだ。どんな内容かというと、新旧交えて、オススメ曲がチョイスされている。

モード選択後、最初に移行する選曲画面はFISRTカテゴリになっている。初プレイの人も、これなら選曲しやすいよね。

FIRSTカテゴリは、ノーマルモードだけに存在するカテゴリで、最初の選曲画面は、FIRSTカテゴリになっているよ。

まずはカテゴリをブレイク！

黄色ボタン同時押しで、カテゴリをブレイク(砕く)！　すると、真っ暗だった背景の家に灯りがつくよ。

FIRSTカテゴリ以外のカテゴリを選ぶには、黄色ボタンを同時押ししよう。これで、FISRTカテゴリ以外の、シリーズ別カテゴリや難易度順カテゴリなどを選べるようになる。緑ボタンを押すと、カテゴリが変わっていくよ。

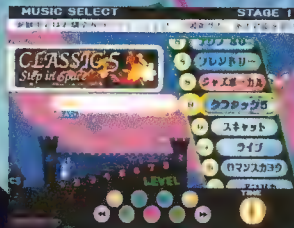
ポップンシリーズのファン必見!!
大きく変わったカテゴリに注目

これまでシリーズをプレイしてきた人には、ポップンの遊び方をあらためて言うまでもない。でも、1プレイ目の最初の選曲には、なじみがないシステムが導入されていて、一瞬驚くかもしれない。10作に渡って進化を遂げた末、『ポップン10』の収録楽曲数は、何と340曲以上！　難易度にも大きな開きができてきた。そこで、求める楽曲を選曲しやすいように、選曲部分のシステムに工夫が凝らされているんだ。まずはそこにスポットを当てて紹介するよ。

腕前に合わせてスムーズに選曲

難易度順カテゴリ

難易度順で並べられた中から、選べるモードも加わった。難易度順カテゴリでは、340曲以上の全楽曲が、シリーズに関係なくズラリと簡単なものから順に並べられている。

青ボタンで曲を選んでいくと、お城の階段状になった1〜8の難易度ステップを、キャラが上っていくよ。そして、白ボタンを押せば、レベルを一つずつ上げることができるよ。

すたすたと階段を上っていく人。シリーズに関係なく、すべての曲が難易度で並んでいるよ。これで、目指す自分のレベルや、現在の自分のレベルを考えて選曲できるね。

Honey

Check!

こんなにパワーアップしたよ!

エントリーカードでもっとポップン10が楽しめる

今作のエントリーカードはすべて描き下ろし。残りのデザインも気になるよね。

前作は、e-AMUSEMENT対応の筐体でエントリーカード使ってプレイするといろいろな特典があった。

そして、今作ではエントリーカードそのものがパワーアップ!! 10種類の新規エントリーカードは、太陽と月の2種類の属性によって、ゲーム内容に変化が起こる！ 何が起こるか、今から楽しみ！

前作のエントリーカードは使えるの？

前作のエントリーカードは、『ポップン10』でも使用可能。だけど気を付けて！ 一度『ポップン10』で使ったエントリーカードは、『ポップン9』では使用できなくなるので、そこのところはしっかり覚えておいてね。

もっともっと遊んで! ポップンフレンド

おやっ、いつもとは違う演出が……。これはなんとっ！フレンドがやってキター！扉が開いたその中に、だれが来てくれたのかというと……。

Silviaでした。ヤッホウ、仲良くしてね！ 彼女がよろこんでくれるように、まずは彼女の曲を選んでみようかな？

その出現については謎に包まれ、ポッパーたちの間でも反響を呼んだけど、今作は大幅にパワーアップ！ どうやら、前回あまり姿を見かけなかったキャラも出てきてくれるみたいだけど……？

そして『ポップン10』では、エントリーカードの新しい要素、太陽と月の2属性によって、フレンドにも何やら影響が出てくるみたい……？

前作のポップンフレンドは……

遊んでいると、ときどき遊びに来てくれた。プレイ次第で長く滞在することもあったし、何かの記念日には特によく現れたけど、今回はどうかな？

来てくれると、思わず「フレンドが来たー！」って、みんなに自慢したくなっちゃう！

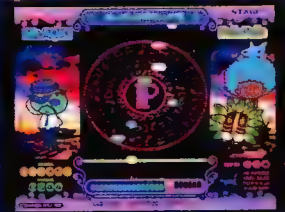
※写真は「pop n mus c9」のものです。

ゲームにお任せで、選曲できちゃうオススメモード。ガイド役も変わって気分一新！ 新しい質問も気になるね。

ジル&ピエールがカワイイコスプレで登場。印象がずい分変わったと思わない？

本来落ちてくる場所と違う色のポップ君が落ちてくる。色だけを見て判断すると間違えちゃうよ!! 気を付けて！

カエルPOP君

ぴょんぴょん跳ねるポップ君、タイミングがずれて難しい！ ポップ君からゲコゲコと声が聞こえそう！

ぐるぐるポップくんが忙しそうに回りながら落ちてくる。ずっとポップ君を見ていると目が回りそうだよ～！

初めてだって迷うもんか！

ノーマルモード

プレイの手引き

『ポップン10』から新しく始める人も、これを読めば一通りプレイの流れを掴むことができるよ。

START!

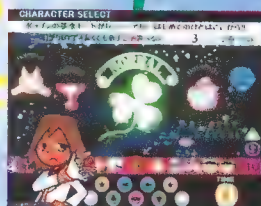
エントリーカードを用意する

お金を入れてゲームをスタートすると、エントリーカード挿入画面になるよ。使う場合はエントリーカードを挿入。使わない場合はそのまま進もう。

まずは、『ポップン10』のエントリーカードをお店の自販機で購入しよう。自販機ではほかのゲームのカードも販売されていることが多いから、間違えないように気を付けて購入してね。さあ、キミのエントリーカード属性は、太陽？　それとも月？

カードが無い場合は

エントリーカードがなくてももちろん遊べる。お金を入れたら、赤いボタンを押して先へ進んでね。

遊び方を順番に選ぼう

次はモードセレクト。青ボタンで自分のプレイしたいモードを選択しよう。このとき黄色ボタンを押すと、キャラクターが選べるよ。自分と相性ばっちり（？）の、お気に入りのキャラを選んでね！

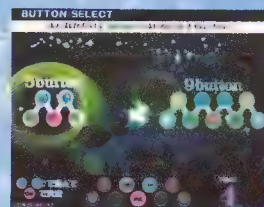
次に、5ボタンでプレイするか9ボタンでプレイするかを選択。不安な人や初プレイの人は、5ボタンから始めてみよう。9ボタンで簡単な曲を選んでもいいかも。

好きな楽曲をセレクト

初めてや、まだ慣れていない人は、ノーマルモードでFIRSTカテゴリの簡単な曲から選んでみるのがいいよ。

それでは、プレイしたい曲を選ぼう。最初は必ずFIRSTカテゴリの中にいるから、ここから好きな曲を選ぶのもよし。もちろんFIRSTカテゴリの外に出て、別のカテゴリから曲を選ぶのも自由だよ。でも制限時間があるのでそれだけ気を付けてね。

ポイントは黄色のボタン

黄色ボタンを同時押ししないと、FIRSTカテゴリから出られず、ほかの曲が選べないので注意しよう。

Let's Play pop'n music 10!

プレイが終わったら――

エントリーカードを使った人は、忘れないように持って帰ろう。なくさないようにね！

初心者に優しくうれしい変更点♪

5ボタンから9ボタンにチェンジ

5ボタンを選択してゲームを開始した後も、ゲーム途中で9ボタンに変更できるようになったよ。やり方はとても簡単。曲選択画面で、黄色ボタンを同時するだけ。同時押しを続けると下のように変わっていくよ。プレイの幅がさらに広がったネ♪

楽曲セレクト画面で黄色ボタンを同時押し

■ノーマルモード■

5ボタンでスタートした場合……5ボタン→9ボタン

9ボタンでスタートした場合……9ボタン→HYPER

■チャレンジモード■

5ボタンでスタートした場合……5ボタン→9ボタン

9ボタンでスタートした場合……9ボタン→HYPER→EX

ロミ夫

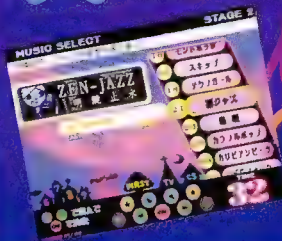
新曲も人気沸騰な予感!?

ハートを撃ち抜かれた曲、どうしても気になって仕方ないアーティスト――いつだってどこだって、さまざまな夢と勇気を僕らに与えてくれる『pop'n music』。はてさて、10作目となる今回は、一体どんな楽曲がパワーと癒しを分け与えてくれるんだろう？ 今回は、アルカディアのポップンチームがそれぞれオススメの曲をチョイス！ 楽曲リストと合わせてご覧あれ～。

みんなお待ちかね

新曲リスト

ジャンル	曲名	アーティスト
J-アシッド	STATION	Jimmy Weckl feat. 岩志太郎
L.A.メタル	Blaster	good-cool feat. Jeff Coote
イイトモ	ウキウキWATCHING	風尾課長とポップン青年隊
ウィンボ	ボレボレの雨乞いの唄	Q-Mex
オルタナティブ	Missing Cat	SAKRUAI yasushi feat. KUDO
ガバ	disable dA STACK	D-crew
ガッチャマン	ガッチャマンの歌	―
仮面ライダー	レッツゴー!!ライダーキック	―
カラフルポップ	Raspberry♥Heart	jun
カリビアンビーツ	SUMMER　TIME	shinpei
グランヂデス	ULTRA BUTTERFLY(坤剛力)	Des-ROW・組スペシアル
コアグルーヴ	THE PLACE TO BE	Des-ROW feat.真言
コスミック	SCI-FI	SEIYA ＋ A.I.units
島唄	海の歌	銘刈あずみ
シャンソン	想い出の巴里祭	ソワレ
ジンギスカン	DSCHINGIS KHAN	―
スキップ	Ping×Pong×Dash	パーキッツ
ストレイガール	This way	HIROMI
禅ジャズ	明鏡止水	TOMOSUKE feat. あさき
ダークメルヒェン	絡繰男爵奇譚	エレハモニカ
テクノガール	魔法的新定義	うらら
デジフォーク	ナーバス ブレークダウン～タイプゼロ～	新堂敦士
トレンディポップ	Go Easy!!	good-cool feat. さな
パーマン	きてよパーマン	三輪勝恵
ハイジ	おしえて	中山マミ
バタバタママ	バタバタママ	のこいのこ
ハマスカ	青春スタイル in 2003	亜熱帯マジ-SKA爆弾 feat. ワタナベマサキ
ヒーリングフュージョン	Atlantic Spotted Dolphin	Blue & Green
むかしばなし	にんげんっていいな	―
モンドポッサ	CUT OFF A CORNER	LOVE AND ZEST
ラブフォーチュン	Sabrina	School

まず聴いてみたいあの曲この曲

渋いぜ！ 明鏡止水！

『月光蝶』など、ギタドラでおなじみっ！ あさき氏登場。ジャンルは禅ジャズ！ その名も明鏡止水！ 肝心の曲はというと、インストゥメンタルで展開する和製ジャズ。SEには、刀と刀がぶつかりあう音なんかも聞こえてきちゃうぜ。気分は戦国、クールな忍者ってな感じかな？ （ライター：ハメコ。）

[illegible]イチオシ：SCI-FI

SCI-FIは、宇宙の広がりを想わせる爽やかなピアノの音色がとっても心地いい楽曲です。特にSEIYAティストが堪能できる、中盤以降の穏やかな盛り上がりがステキ。風に煽られ、頑なに前進するStellaの様子も曲とマッチしていて、何よりこの曲をたたくと、不思議と心が落ち着くんだよね。 （ライター：閃☆星）

オススメはコレ！ Missing Cat

オススメはSAKURAI yasushi feat.KUDOさんですね。『ポップン7』のJ-オルタナの印象で暗く思いがちのオルタナティブですが、サックスとボーカルがうまく交じり合っているバンド風音楽で、聴いていてとても気持ちよく感じます。みんなもノリノリになりながらたたける曲で、オススメです。 （ライター：赤男）

僕はやったよ……Ping×Pong×Dash

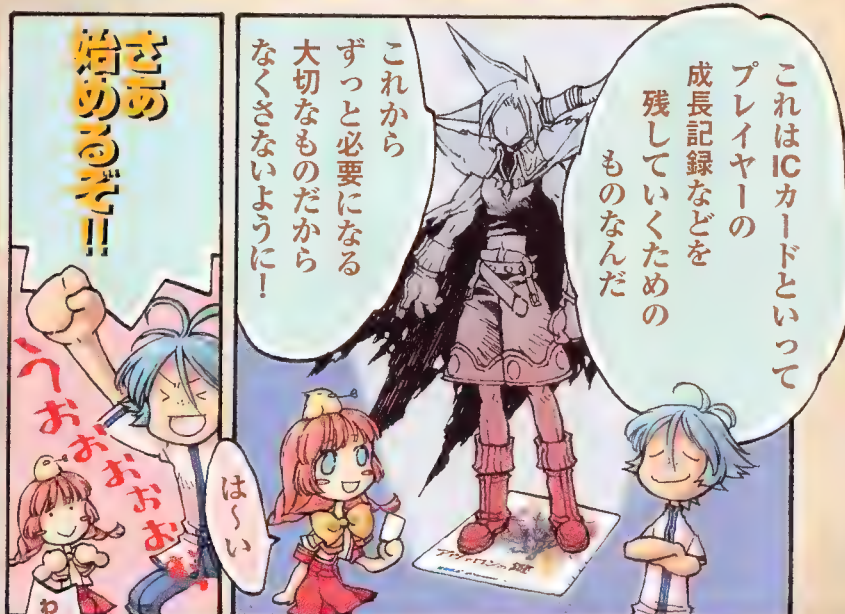
待ってましたのパーキッツ新曲。音に合わせてたたく快感、そしてふじのさんのやわらかいけど力のある歌声に、たたきながら聞き惚れてしまうでしょう。スキップというジャンル名通り、弾むように元気な曲。ふと、昔いたずらでやってしまったピンポンダッシュを思いだしてしまいました。 （編集：あっくん）

アヴァロンの鍵
THE KEY OF AVALON™

アヴァロンのなんちゃら

画：堤 利一郎

ついに発売された『アヴァロンの鍵』。今号の記事をじっくり読んで、遊び方をマスターしよう！　カードリストや設置店舗リストも活用して、夏休みをアヴァロンで満喫しちゃおう!!

※ICカード・デッキカードの画像は開発中のものです。ご了承ください。

ケンジくん
三度の飯よりゲームが好きな高校生。ここ最近は、カードのツモが悪いらしい。

アヴァロンの鍵
■メーカー：ヒットメーカー セガ
■ジャンル：ボードゲーム
■操作方法：タッチパネル・トレーディングカード
■発売日：7月稼働予定
■使用基板：TRIFORCE

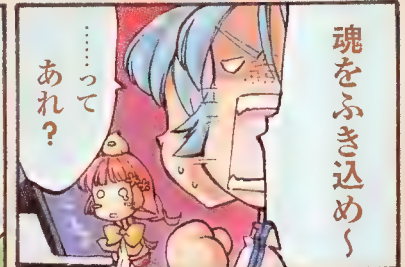
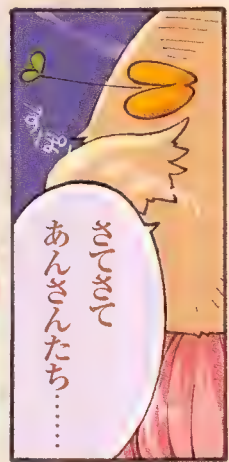
アヴァリスト大事典

カード【かーど】
ゲームをプレイするために必要な紙で作成されたカードのこと。カードの種類は大きく分けて、モンスター・戦闘支援・魔法カードといった3種類が存在。各カードの上フチには、カードデータを読み取るための情報が書き込まれているので汚したりしないこと。

制限枚数【せいげんまいすう】
デッキ構築をする際に、ルールとして定められたカード枚数のこと。本作ではスターターパックに封入されている30枚がデッキの総制限枚数で、同類のカードはデッキに3枚までしか組み込むことができない。

挿入口【そうにゅうこう】
ICカードやデッキを読みとるために設置されたリーダーのこと。本作ではサテライト筐体の右側に設置されており、上段がICカードリーダー、下段はデッキリーダーとなっている。当然、挿入する方向が逆向きだと読みとることができないので、必ず差し込む前に方向をチェックしておきたい。

タッチパネル【たっちぱねる】
モニター画面に直接触れることにより位置を検出するシステムの総称。モニターに導電式のパネルを張り付け、人体との電位差で座標を感知するシステムが一般的な形式だが、中には感圧式のパネルなども存在している。

プレイヤーキャラ
プレイヤーの分身として、魔導修行へと挑む6人のアカデミー生徒たちのこと。得意な属性やキャラクター特性など、プレイに影響するような差は一切設定されていない。見た目で気に入ったキャラクターを選んでいい。

ピヨズリ
ナゾの小鳥。きっとすごいヒミツが隠されているに違いない。たぶん。

ひな子ちゃん
ケンジの幼なじみ。ゲームの腕前はイマイチだけど、運気は強いっぽい。好きな方角は西。

すぐにでも始めてみよう!!

プレイヤーズ ガイド

～ PLAYER'S GUIDE ～

Text：C・LAN

いよいよ『アヴァロンの鍵』も正式出荷だぜ！ そんなわけでもう一度、スタートまでの手順と基本ルールをおさらいだ。ICカードやデッキが無くても、"体験プレイ"ならゲームの流れを学習できるから、まずはこれで遊んでみるといいよ。体験プレイはカードがもらえないけど、100円でプレイできるからお試しにはちょうどいいしね。

～初回プレイ時の手続き～

①ICカードを購入

クレジットを投入して、ゲームモードを選んだらICカードを差し込もう。デッキを用意することも忘れずに。

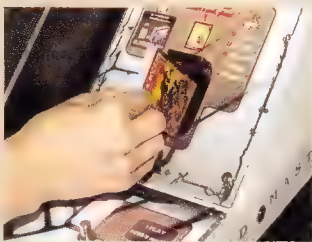
②キャラ選択＆名前を入力

次にキャラクターと名前を決める。長い付き合いになるので間違えないように。ICカードは100プレイ分有効だ。

③デッキを挿入

指示が出たらスターターの30枚を挿入。デッキの内容が表示されるので確認、正しかったら「はい」を選べば……。

プレイ開始！

右カコミの品々を用意したら、クレジットを投入、"通常ゲーム"を選んでICカードを挿入しよう。初プレイ時はネームを入力＆六人からキャラクターを選択しよう。デッキは1回だけ再読み込みもできるぞ。

デッキは、カード上面が奥になるように縦に差し込もう。逆だと読み取ってくれないぞ。

★用意するもの★

スターターパック　1,000円
（カード30枚＋ICカード）

カードスリーブ　200円
（推奨）

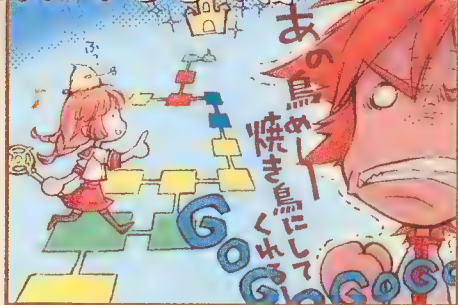
カードスリーブは40枚入り。カードを保護するための、薄いケースのようなものだ。極力購入したい。

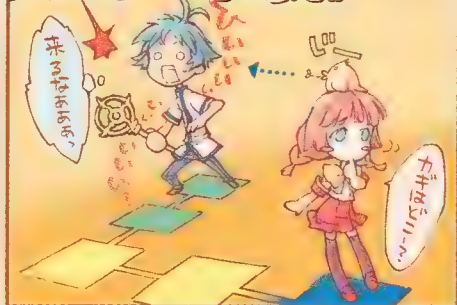
まずは専用の販売機でスターターパックを購入。封入パターンには4種類あるが、選んで買うことはできない。内容はP62をチェック。

STEP 1　1000円でスターターを購入　ゲームを始めるまで

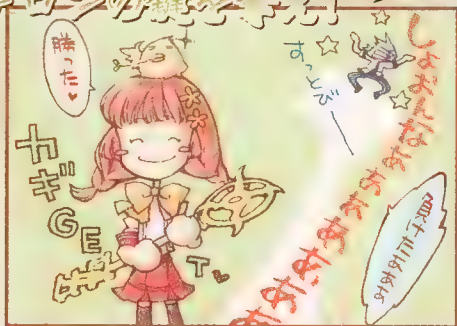
ゲームを始めるために必要なものは、ICカードと30枚のカードで作られたデッキ。この二つはスターターパックとしてセットで売られているから、まずはこれを買うのが第一歩だ。スターターパックは色別に4種類のバリエーションがあり、入っているカードの種類が若干異なっている。

同じカードはデッキに3枚までしか入れられない。3枚を超えた分は、ランダムでほかのカードになってしまうぞ。強いからといって、4枚も5枚も入れるのは意味が無いのだ。

3. ほこらを目指せ！

鍵を奪うと続けてホルダーターンになる。感覚的には2ターン連続でプレイできるので、非常に快適。カードを駆使してほこら到達を目指そう。

1. ホルダーを追え!!

新規参入のプレイヤーは必ずチェイサーとしてスタートする。まずは、周囲の状況を把握して、ホルダーに追い付こう。乱入者は、ホルダーの近くからスタートすることが多いぞ。

2. 戦闘に勝利し、アヴァロンの鍵を奪え！

ホルダーに追い付き戦闘に勝利すれば、鍵をゲットし自分がホルダーに。立場一転、今度はチェイサーから逃げるのだ。戦闘は到達順に行なわれるので、スピードも重要だ。徐々にスピードアップを図っていこう。

ゲームオーバーの条件

ゲームオーバー条件は以下の通り。戦闘敗北のライフ減少は、相手モンスターの攻撃力に比例する。ときには5ライフ以上持っていかれるので十分注意。ターン経過数は、お店側である程度変更可能。

- ライフが無くなる
- 3カ所のほこらをめぐり、城に到達する
- 10ターンが経過する

STEP 2　1対3で鬼ごっこ　基本ルール

ゲームは鍵を持った"ホルダー"と、それを追う"チェイサー"の順番が交互に続く形で進行する。ホルダーがマップ上の"ほこら"にたどり着けば、ライフが回復して"証"がもらえる。1プレイ中に3回ほこらに到達すると、大量の証ボーナスがもらえるのだ。証は経験値のようなもので、増えれば学位が上がり、アイテムが手に入ったりするぞ。

ホルダー

鍵を持つプレイヤー。鍵は一つしか無いので二人以上が同時にホルダーになることは無い。ほこら到達が目的。

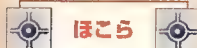
対立相手

ホルダーから見たチェイサー、またはその逆を指す。

チェイサー

ホルダー以外のプレイヤー。ホルダーに追い付いて戦闘に勝利できれば、鍵を奪ってホルダーになる。

阻止

ほこら

ホルダーのみが扉を開ける場所。4カ所の候補地があり、有効なのは1カ所。到達する度に場所が移動する。

ホルダーに勝利
ほこら周辺を固めるなど

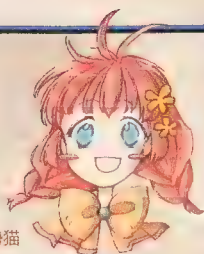
Avalon Dic.

乱入のタイミングは、ホルダーターン開始時かチェイサーターン開始時のどちらか。前者ならじっくり考える余裕があるが、後者はすぐに行動しなければならないので、待ち時間に中央のプロジェクターも見て戦況を把握しておこう。なお、ホルダーが動けずゲームオーバーになった直後など、ホルダー不在、という状況もあるぞ。このときは早いもの勝ちだ。

対戦を戦い抜くための重要ポイント

ライフシステム

～ LIFE SYSTEM ～

Text：伊勢猫

えっとね、ゲームを長～く遊ぶためにはライフが必要なの。ケンちゃんは「自分のライフはもちろん、ほかのプレイヤーの残りライフまで意識したプレイができるようになって、ようやく一人前の魔法使いだ！」なんて言うけど……。始めはどんなことでライフが増えたり、減ったりするかをしっかりと覚えておくのが、私は大切だと思うなぁ～。

ターンとライフ増減の仕組み

チェイサーターン ♡♡♡♡♡

ターンエンド

−2

ホルダーターン ♡♡♡

チェイサーターン ♡♡♡

戦闘勝利

+2

ホルダーチェンジ

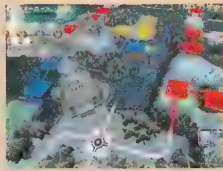
ホルダーターン ♡♡♡♡♡

ほこら到達

+2

チェイサーターン ♡♡♡♡♡♡♡

ターン終了で−2ライフ

自分の行動可能なターンが終了するごとにホルダー＆チェイサー共にライフが2減ってしまう。このため、ライフ回復が可能な行動を起こさなければ、ゲーム開始から3ターンでライフが無くなって、ゲームオーバーとなる計算だ。

行動＆戦闘終了時にホルダーになれないと、ライフが減少。

戦闘勝利でライフ増加

普通に戦闘で勝利して得られるライフは+2前後が相場。

戦闘に勝利することは、最も基本的なライフ回復手段。ホルダー＆チェイサー共に対立相手へ与えたダメージ量に応じて、最大5ライフまで奪い取ることが可能。逆に戦闘で敗北すると、最大−6までライフが減るので注意！

ほこら到達で+2ライフ

自分がホルダーであれば、指定されたほこらに到達する度にボーナスとして+2ライフを獲得することができる。また、ほこらに到達したときは、自分のターン終了時であっても、例外的にライフが減少することは無い。

ホルダーならほこらに到達することでもライフ回復が可能！

ライフ増減でプレイ続行!?

本作のゲーム進行において、重要なリソースとなるのが各プレイヤーに与えられたライフの存在。ライフは自分が行動可能なターンの終了ごとに減少するため、「どうやってライフを維持していくか？」がゲーム攻略のカギを握っているともいえるだろう。

プレイを継続するために必要なライフの回復は、対立プレイヤーが配置したモンスターに戦闘を挑んで勝利することが基本。ここで鍵の所有権を持ったホルダーとの鍵争奪戦にうまく勝利できれば、鍵の所有権＋ライフの両方を獲得できるので一石二鳥。それ以外には、自分がホルダー時にマップ上の指定されたほこらへ到達することでもボーナスとしてライフの獲得が可能だ。

このため、自分がチェイサーならホルダーを目指して戦闘を挑み、ホルダーならできるだけ戦闘を避けながらほこらを目指すことがセオリーとなる。

ゲーム開始時に5個与えられたライフが、すべて無くなった時点でゲームオーバーに……。自分の行動可能なターン終了までに2ライフを獲得できれば、とりあえずは最低限の採算が取れる。

戦闘時の発動効果による特例

ケース1 "即死効果"の場合

攻撃値が防御値を上回っていなくとも、攻撃成立で即死発動。

【アサシン】や【ポイズンスパイク】などのモンスターが持つ"即死"効果。この特殊能力が発動した場合は、ダメージに関係無く、勝利側+1ライフ、敗北側−2ライフ固定。

ケース2 "消滅効果"の場合

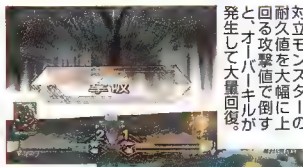
基本的にはオーバーキルを回避する手段として有効な効果。

戦闘支援カード【消滅】で発動可能な"消滅"効果。この効果が発動すると「ライフ1を失う」だけで済むため、ライフ増減の法則に基づいて、勝利側のライフは全く回復しない。

●ライフ増減の計算式●

・勝利側(ライフ増加)
(配置モンスター攻撃値−対立モンスター耐久値)／10+1のライフを獲得

・敗北側 (ライフ減少)
(対立モンスター攻撃値−配置モンスター耐久値)／10+2のライフを喪失

対立モンスターの耐久値を大幅に上回る攻撃値で倒すと、オーバーキルが発生して大量回復。

敗北側のライフが残り1の場合、どれだけ高いダメージを与えてもライフを回復できない。

戦闘ダメージとライフ増減

戦闘によるライフの増減は、原則的として与えたダメージ量に比例して変化する仕組み。ここでいうダメージ量とは、戦闘モンスター同士の攻撃値から防御値を差し引いた数値で、【ケンタウルスヘル】(攻撃値18)＋【コングボス】(攻撃値+9)で【アーマトード】(耐久値15)を倒した場合なら(18+10)−15＝12ダメージを対立相手に与えた計算となり、12／10+1＝2ライフ(端数切り捨て)を回復できる。

ただし、ダメージ量が高い場合でも、対立相手の喪失ライフ以上は奪い取ることができない点に注意しておきたい。

Avalon Dic.

ライフの回復上限：1回で獲得可能な最大数については、戦闘時のオーバーキルで発生する+5ライフ。これと同じように獲得ライフの保持数にも、上限が設定されている。ライフの上限数値はテストモードで10～24の範囲で設定が可能なようだが、メーカーオフィシャルの推奨値は「通常のプレイであれば上限15ライフが適切」とのことだ。

カードを入れ替えて最強デッキを目指せ！

デッキ改造のススメ

～ DECK CONVERTING ～

Text：善之字元帥

あんさん、まさかスターターパックのまま戦ったりしてまへんやろな？　引いたカードは即投入、これ「アヴァロンの鍵」の鉄則でっせ。もちろん、入れて大失敗なんてこともありまっけど、とりあえず試さなお話になりまへん。え？　やっぱ怖いって？　しゃ～ないな～、んじゃ、デッキ改造のセオリーと、強力カードの見極め方を伝授しまっか！

①デッキはどうやって改造すればいい？

プレイ前のデッキチェック画面。各色の枚数は適正だろうか？

せっかく引いた強力レアを投入したはいいが、全体のバランスが崩れてしまった……というのはよくある話。デッキには、各色のモンスターカードと魔法、戦闘支援カードをバランスよく入れていく必要がある。

とはいうものの、厄介なのは各カードの枚数調整。まず、魔法＆戦闘支援カードは多過ぎると手札にダブついて、肝心の移動ができなくなる恐れがある。大ざっぱな目安としては、合計4～5枚に抑えておくのがいいだろう。一方、モンスターカードは「特定の色のマスを移動できるカードが何枚あるか」を管理することが重要。目安は各色11枚くらいか？

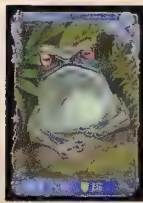
ときには机にカードを並べ、デッキを分析してみるといいのでは。

標準的なカードバランスは？

標準的なデッキのカードバランスは、24枚（6枚×4色）のモンスターカード、2枚の魔法カード、2枚の戦闘支援カードといった具合になる。残る2枚は不足しがちな色のモンスターカードや、特殊な目的を持つカードなどを入れるといい。バランスが悪くなったら、この数値を参考に再調整してみよう。

②強力なカードの「条件」について

モンスターカード（移動編）

移動に使うカードでは、4マス移動できるものが強力。だが、これらの中には、【ストラグラー】のように赤2マス＋黄色2マスを動けるタイプ、【ウォーリアー】のように赤3マス＋黄色1マスを動けるタイプ、【キマイラ】のように赤4マスのみを動けるタイプが居る。どれも一長一短だが、最初は2マス＋2マス移動できるものを多めに入れておこう。

4マス動けるカードはたくさんあるが、各色2マスずつ動けるものが最も扱いやすい。

モンスターカード（戦闘編）

最強クラスのモンスターでも、攻撃値や耐久値の基本値は18が限度（一部に例外あり）。つまり、攻撃値or耐久値が18のモンスター＋戦闘支援モンスターの組み合わせなら、大抵の戦闘に勝利できるというわけだ。無論、強力な戦闘支援カードなどを使われればこの限りではないが、"18の数値を持つモンスターは強力"と覚えておくといいだろう。

耐久値が18を超えるモンスターは極めて少ないため、攻撃値18のモンスターは強力だ。

戦闘支援・魔法カード

強力なカードの条件は無いが、戦闘支援の定番となるのは、【威圧のオーラ】と【フィールドアーマ】の二つ。どちらもレアリティがアンコモンなため、比較的入手しやすいのがうれしい。また、魔法カードでは、移動をサポートする【イカロスウイング】が超定番。どのデッキに入れても困らない強力なカードなので、入手したら即座に投入していいぞ。

魔法と戦闘支援カードは、実際にデッキに入れてみるまでその強さが分かりにくい。

覚えておきたい超定番カード

ここでは、およそどんなデッキにも入るコモン／アンコモンのカードを挙げてみた。いずれのカードもクセが無く扱いやすいので、デッキを組む際には参考にしてほしい。持っていない人は、トレードで入手するのもアリだぞ！

種類	カード名	移動可能マス	備考
黄	ビーバ		移動4マスに加え、戦闘支援にも使える（先制を付加）。
黄	チャロ		配置後のテレポートが強力。邪魔な配置モンスターを回避可能。
黄	ブラッギス		移動4マスに加え、戦闘支援にも使える（耐久値+9）。
黄	ストラグラー		移動4マス。移動値に応じて攻撃値が増えるのでアタッカーとしても◎。
青	エンペラー		移動4マスに加え、戦闘支援にも使える（攻撃値+9）。
青	アンチュ		移動値は少ないが、捨て札からモンスターを拾う能力は強力。
青	カメポボン		移動4マス。青マスに配置すると防御戦闘で負けにくい。
青	アーマトード		移動4マスに加え、戦闘支援にも使える（耐久値+9）。
赤	フェレット		移動4マスに加え、戦闘支援にも使える（先制、攻撃値+3）。
赤	ケンタウルスヘル		移動4マス。攻撃値18なのでアタッカーとしても優秀。
赤	ン・キィー		移動4マス。【ストラグラー】が3枚そろうまではこれを使う。
赤	サラマンダー	無無	優秀な戦闘要員。2マスの無属性移動もまずまず。
緑	パックル		移動しつつホルダーの切り札を破壊可能。実質的には戦闘補助カード。
緑	コングボス		移動4マスに加え、戦闘支援にも使える（攻撃値+9）。
緑	ピノ		移動4マス。緑マスに配置すると防御戦闘で負けにくい。
魔	イカロスウイング	―	移動を楽にしてくれる便利カード。デッキに2枚程度入れたい。
戦	威圧のオーラ	―	1～2ターン目に使うと凶悪。オーバーキル発生装置。
戦	フィールドアーマ	―	耐久値大幅アップ。防御の切り札的なカード。

魔：魔法　　戦：戦闘支援

スターターパックの内容は？

販売機で購入できるスターターパックの内容には、4タイプあることをご存じだろうか。それぞれほかのパックと比べて、黄色、青、赤、緑のいずれかの色が強化されているので、強化色を中心にデッキを改造していこう。

レアリティ	カード名	①黄タイプ	②青タイプ	③赤タイプ	④緑タイプ
C	ビーバ	2枚	2枚	2枚	2枚
C	ブラッギス	2枚	2枚	2枚	2枚
C	キラーレディー	2枚	2枚	2枚	2枚
UC	ビッグボウ	2枚	0枚	0枚	0枚
UC	女神	1枚	1枚	0枚	0枚
C	エンペラー	2枚	2枚	2枚	2枚
C	カメポボン	2枚	2枚	2枚	2枚
C	アーマトード	2枚	2枚	2枚	2枚
UC	アンチュ	0枚	1枚	0枚	0枚
C	シーミラー	0枚	1枚	0枚	0枚
C	ケンタウルスヘル	2枚	2枚	2枚	2枚
C	ン・キィー	2枚	2枚	2枚	2枚
C	ウォーリアー	2枚	2枚	2枚	2枚
C	キマイラ	0枚	0枚	2枚	0枚
UC	サラマンダー	0枚	0枚	1枚	0枚
C	[illegible]	2枚	2枚	2枚	2枚
C	[illegible]	2枚	2枚	2枚	2枚
C	[illegible]	2枚	2枚	2枚	2枚
C	パックル	0枚	0枚	0枚	2枚
UC	カクトス	0枚	0枚	0枚	1枚
UC	威圧のオーラ	1枚	1枚	1枚	1枚
UC	突進	1枚	1枚	1枚	1枚
UC	心眼	1枚	1枚	1枚	1枚

Avalon Dic.

冒頭で、「引いたカードはとりあえず入れろ！」みたいなことを書いたけど、レアの中には枚数がそろわないとまともに機能しないカードもある、具体的には、【リッチー】や【アーミーアント】などがそうだ。これらのカードは枚数がそろうまで待つか、トレードに出すのがオススメ【アンチュ】【イカロスウイング】クラスのアンコモン2～3枚とのトレードなら即戦力になるよ！

アルカディアライターのデッキサンプル&解説

ここでは、「アヴァロンの鍵」担当ライター三人がチューニングしたサンプルデッキを紹介しよう。ただし、標準的なプレイヤーのカード資産を想定し、デッキに使えるレアカードは3枚までとした。また、デッキ解説文には今後の改良方針にも併せて触れておくので、ぜひ参考にしていただきたい。

伊勢猫の場合

戦闘時に対立モンスターよりも先に行動可能な先制で、戦闘を有利に進めることをコンセプトにした攻撃強化デッキ。先制カードは種類も豊富で、攻守にわたって優れた効果を発揮する。

デッキの特徴

支援効果の中でも汎用性が高い、「先制」を付加可能な【ビーバ】、【A.I】、【フェレット】、【アマゾーネ】といったカードの多さが最大の特徴。これらは移動値の底上げとして機能する上に、防御戦闘でも高い確率でライフ回復を望むことが可能。そのほとんどが珍獣族なため【突進】と組み合わせれば、アタッカーとして機能するのも魅力的だ。

戦闘時のキーカードは、【ポイズンスパイク】と【メカニモンク】。特に前者は先制と相性がよく、侵略戦闘で即死を先に発動できるのは強力。特殊能力で【ゴースト】を入手して、直後の移動強化につながるのもいい。

弱点と改良点

弱点は、侵略戦闘時における決定力の弱さ。防御系の戦闘支援に対しては、キーカードが手札に入ってこないと倒すことが難しく、戦闘に勝利した場合も獲得ライフは少なめ。対立相手の残り手札から、攻め込むタイミングを読むことが重要となる。

デッキの改良に有効なカードとなるのは、【ディープシーカー】と【タワー】。【アーマトード】と【レックスセイバー】を置き換えれば、先制カードを手札に残せる機会が増え、戦闘で不利な支援カードの排除能力もアップ。侵略戦闘時の決定力を取るなら、【威圧のオーラ】や【攻撃強化】を加えるのも悪くない。

デッキ名:ファーストアタック

カード	枚数
●モンスターカード(27枚)	
・黄(9枚)	
【ビーバ】	2
【A.I】	2
【ストラグラー】	2
【チャロ】	2
【ポイズンスパイク】	1
・赤(5枚)	
【フェレット】	2
【ウォーリアー】	1
【ケンタウルスヘル】	1
【メカニモンク】	1
・青(7枚)	
【アーマトード】	3
【エンペラー】	2
【アンチュ】	1
【レッドザガ】	1
・緑(6枚)	
【アマゾーネ】	2
【コングボス】	2
【バックル】	1
【レックスセイバー】	1
●戦闘支援カード(1枚)	
【突進】	1
●魔法カード(2枚)	
【イカロスウイング】	2

C・LAN の場合

スターターパックのカードに【アーミーアント】の増殖コンボを組み込んだデッキ。【ディスプレイス】が決まれば鉄壁の布陣を築ける。ただしキーカードは少なめなので、これだけに頼るのは危険。

デッキの特徴

【アーミーアント】の配置数には自身も含まれるため、1体だけでも防御戦闘時は攻撃値／耐久値が16になる。これを【ディスプレイス】で増殖するのが狙いだが、そのためにも全力で配置するデッキではないことに注意。肥え太った【アライクパ】なども増殖候補だ。【アーミーアント】は狙われやすいので、ほこら周辺や分岐点など、交通拠点となる場所には置かないようにしよう。あくまで仕込みはさりげなく、かつ固執し過ぎずに。【レッドザガ】はキーカードとなる【ディスプレイス】を引っ張るためだが、【イカロスウイング】にも使えるのでムダになりにくい。

弱点と改良点

隠し味とはいえ【アーミーアント】の相互増幅にはある程度期待しているため、全体的に耐久値が低いモンスターが多くなっている。【カメポン】や【ピノ】などの防御的なカードを増やすか、オーバーキル対策に【自滅】を投入し【ブルーザガ】や【シータンク】で回すのも悪くない。

よりテーマに沿った方向へチューニングするなら【キラーレディー】を【チャロ】に差し替え、【アーミーアント】を3枚に。【リッチー】や【ウッデン】も【ディスプレイス】と相性がいいが、入れ過ぎると移動力が落ちるので【アーミーアント】以外は1～2枚に絞り込みたい。

デッキ名:アリんこ軍団強兵

カード	枚数
●モンスターカード(26枚)	
・黄(8枚)	
【キラーレディー】	2
【ブラッギス】	2
【アライクパ】	2
【ストラグラー】	2
【女神】	2
・赤(7枚)	
【フェレット】	3
【ケンタウルスヘル】	2
【アーミーアント】	2
・青(7枚)	
【エンペラー】	2
【アーマトード】	2
【シーミラー】	1
【アンチュ】	1
【レッドザガ】	1
・緑(2枚)	
【コングボス】	2
●戦闘支援カード(1枚)	
【威圧のオーラ】	1
●魔法カード(3枚)	
【イカロスウイング】	2
【ディスプレイス】	1

デッキ内のモンスターカード比率 86.7%

善之字元帥の場合

青色タイプのスターターパックをベースに、いくつかの強力なカードを追加したデッキ。青の特性を活かし、デッキ内や捨て札から必要なカードをサーチできる点が魅力である。

デッキの特徴

最大の特徴は、1枚ずつ入っている【アンチュ】、【シータンク】、【ディープシーカー】、【シーミラー】。これらのカードを駆使することにより、移動で困ることはほとんど無い。特に、【シーミラー】で【ディープシーカー】を複製したときが強力で、ふだんよりもはるかに多くのマスを移動できるようになる。

一方、戦闘の主役は【ストラグラー】。デッキが移動に優れている分、攻撃値増加の効果が顕著である。同様に、移動マスに応じて耐久値が増加する【アライクパ】も相性がいい。デッキ内に戦闘支援カードが1枚なのも、彼らの活躍が期待できるからだ。

弱点と改良点

デッキの弱点は、カードの複製や配置などでプレイに時間がかかること。これは、自分がホルダーなら問題無いが、チェイサーだとライバルに戦闘で先を越される展開になりがちだ。チェイサーの場合、次にホルダーがどこに停止するかを読む技量が必要になる。

デッキを改良するために欲しいカードは、【メカニモンク】と【鬼ブル】。【ストラグラー】と【サラマンダー】をこれらのカードと交換すれば、さらなる攻撃力アップと移動時の安定感が得られるだろう。また、常に手札が多い関係上、【ゴースト】なども有効に機能するかもしれない。

デッキ名:ドローサポート

カード	枚数
●モンスターカード(27枚)	
・黄(8枚)	
【ストラグラー】	3
【ブラッギス】	2
【ビーバ】	1
【チャロ】	1
【アライクパ】	1
・赤(5枚)	
【フェレット】	2
【ケンタウルスヘル】	1
【ウォーリアー】	1
【サラマンダー】	1
・青(8枚)	
【アンチュ】	1
【シータンク】	1
【ディープシーカー】	1
【シーミラー】	1
【アーマトード】	2
【エンペラー】	2
・緑(6枚)	
【コングボス】	3
【ピノ】	1
【バックル】	1
【アマゾーネ】	1
●戦闘支援カード(1枚)	
【威圧のオーラ】	1
●魔法カード(2枚)	
【イカロスウイング】	2

デッキ内のモンスターカード比率 90%

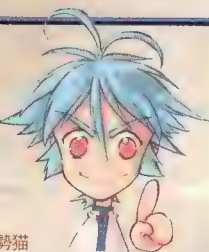
Avalon Dic.

攻撃時の戦闘支援カードとして【威圧のオーラ】と【攻撃強化】のどちらを採用するかは、なかなか難しい問題だ。まず、【威圧のオーラ】は序盤にオーバーキルを狙いやすいが、ターンの経過とともに期待値が低下してしまう。一方の【攻撃強化】は、移動にカードを使い過ぎるとまともに機能しなくなる。どちらの方が自分のデッキと相性がいいか、よく考えよう。

ルートと手札の把握が最優先！

移動＆マップ解説

～ MOVEMENT＆MAP DESCRIPTION ～

Text：伊勢猫

移動時にマスとモンスターの色が同じ色じゃないと進めないのは知ってるよな？　でも、それだけを知ってるだけじゃあダメなんだぜ。ちゃんと先のことを考えて使うカードを決めていかないと……途中で立ち往生なんてこともあるしな。なになに？時間が足りないって？　それじゃあ、こんな風に考え方を変えてみるのも悪くないぜ！

移動の流れとセオリー

①目標とルート検索

対立相手のターン中は、次の移動目標の位置をチェック！　チェイサー時はホルダーの位置と残り手札、ホルダー時なら次に目指すべきほこらの位置を確認。同時に目標までのルートも検索しておこう。

②使用カードの選定

目標の位置とルートを確認したら、手持ちのカードで到達できるかどうかをチェック。ここでは、戦闘で使用予定のカードを除外して考えよう。到達できないようなら、別のルートや目標を再設定だ。

③目標に移動を開始

使用する予定のカードまで決まったら、後は自分のターンを待って行動を開始！　特にチェイサーターン中は、ほかのプレイヤーに先を越されないための迅速な行動が要求されることを忘れないように。

目的までのルート上にモンスターを配置されている場合は、テレポートや無条件移動での回避とワープポイントが有効。

ワープポイントに入ると属性&移動値に関係無く、対応したポイントに隣接するマスまで自動的に移動して止まる。

ワープポイントを有効活用

マップ上に設定された4色8カ所のワープポイントは、対となったポイントまでショートカットできる便利な存在。見た目は判断しやすいように色分けされているが、実際は無属性マス扱いとなっているので気軽に使える。

その利用方法は簡単で、ワープポイントのマスに移動するだけ。後は自動的に対となるポイントまで、移動値を無視して飛べる。

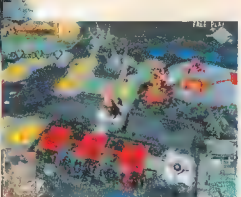
手札で行動を選択!?

「自分のターンが始まって、考えながら行動していたら……いつのまにか制限時間切れ」といった経験は、誰しも一度は経験したことがあるだろう。こういった状況に陥らないためには、対立相手のターン中の時間を利用して全体マップでルート検索などの下準備を済ませておくことが重要。これなら自分のターンの開始直後からすぐに行動を開始できるため、結果としてムダな時間の節約になる。ただし、自分がホルダーになった直後は、すぐにターンが始まってしまうので注意！　こういった場合、移動中はタイマーが減らないことを利用して時間を稼ぐといい。

これ以外では、大まかな移動の指針となるほこらまでの基本ルートを覚えてしまうのも一つの手。各マップごとに、ほこら間の最短ルートと全体マップを次ページに掲載しておくので、ルート検索を短縮するための参考に見ておいてもらいたい。

プレイヤーに与えられた1ターンの制限時間は60秒。ターンが始まってから移動目標を決めて動いていたのでは、制限時間が足りなくなりやすい。

ほこらやチェイサーが第一の目標となるが……移動が届かないなら話は別。即座に思考を切り替え、ライフを維持できる行動を考えていきたい。

practical

到達&入城ボーナス

ほこら到達や入城することでしか得られない学位ポイントの“証”は、一定数がたまることで昇級して装備アイテムがもらえることは以前の記事で書いた通り。そのボーナス算出方法が下の計算式で、簡単に説明すると自分と対戦相手の学位が高いほど多く獲得できる。

■ボーナスポイント　基本計算式

●ほこら到達ボーナス
1＋(次の学年のクオリファイ－現在の学位のクオリファイ)×ほこら達成数／{(60＋自分の学位／2)×(1＋コンティニュー回数)}……A
●入城(ほこら到達3回)ボーナス
{(A＋(A×総モンスター配置数／4)＋(A×総戦闘数／2)}×{1＋(プレイ中のライバルプレイヤーの学年累計)／(自分の学位×10)}

マップ切替の順番

1.エスパトンナ

2.ノザリアード

3.サザンロック

マップは1→2→3の順番でループ。ほこら到達数はリセットされてしまうが、ライフや配置モンスターなどは次のマップへ持ち越すことが可能。

各プレイヤーがほこらに到達した回数は、いつでもメイン画面で確認することが可能だ。

入城でマップが切り替わると、ほこら到達数はすべてリセットされた状態からスタート！

ほこら到達と入城

各マップ上に設置された4カ所のほこらは、ホルダーが到達することで学位ポイント＆ボーナスライフ＋2の獲得が可能。その指定順番には法則があって、マップ中央“賢者の城”を中心に右回りで指定されていく仕組み。この指定されたほこらに、1プレイ中(コンティニュー含む)で3回到達することができれば、賢者の城へワープして入城。

入城したプレイヤーは修行終了となるが、ほかのプレイヤーは次マップへ転送されてマップ上に残された鍵を巡った対戦を続行してくことになる。

また、「全員のほこら到達数が1以下＆各プレイヤーが(8－参加プレイヤー数)以上のターン数経過」の条件でも、自動的にマップが切り替わる。

証の争奪戦？：基本的なほこら到達＆入城時のボーナス計算は本文中で触れた通りだが、ある一定以上の学位を修得したプレイヤー同士が対戦すると…、通常と違った証の争奪戦に発展していく模様。さらに、その学位に達しているとCPUキャラにあの学園長までも参戦！　かなり豪華なカードが入ったデッキを使ってくるので、それだけでも一見の価値ありだ。

エスパトシナ
緑豊かな修行の地
Espatxhina

③→④で赤ワープを利用すれば、たった9マスの移動でほこら間を移動することが可能。

移動マスの配置も規則正しく、距離感がつかみやすいエスパトシナ。ほこら間の移動も④→①以外は、組み合わせ次第で4マス移動のカード3枚で渡り歩くことができる。ルートをふさがれた場合の回り道もあり、③→④と④→①ならワープでショートカットも有効。緑＋赤スタートのルートが多く、【ケンタウルスヘル】がキーカードとなる。

■エスパトシア　最短ルートDATA

ほこら①→②
ほこら②→③
ほこら③→④
ほこら④→①

ノザリアード
凍てついた氷河
Northaliard

④→①の最短ルートは一本道で、対立相手にモンスターを配置されるとかなり厳しい。

ほこらの位置が四隅にあるため、ほかのマップに比べてほこら間の距離は長め。③→④以外の移動では、最低でも4マス移動のカード4枚が必要。中でも④→①の最短ルートは、全マップ中最長の移動距離で、ワープによるショートカットも難しい。移動のキーカードは青＋赤【エンペラー】で、赤＋黄【ウォーリアー】もあると便利だろう。

■ノザリアード　最短ルートDATA

ほこら①→②
ほこら②→③
ほこら③→④
ほこら④→①

サザンロック
灼熱の火山地帯
Sauthern-rock

移動マスの配置が複雑でルートが判別しにくい半面、回り道の数はかなり多いぞ。

移動マスの配置が崩れているため、距離感がつかみづらいサザンロック。とはいえ、正しいルートさえ通っていけば、②→③以外のルートは4マス移動のカード3枚でも到達が可能。回り道も多く、ワープを利用したルートも感覚的に使いやすい。今までのキーカードに加えて、緑＋黄【コングボス】を必ずデッキに入れておきたい。

■サザンロック　最短ルートDATA

ほこら①→②
ほこら②→③
ほこら③→④
ほこら④→①

Southern-rock

Avalon Dic.
東○南北？：各マップの名前を見て気が付いたプレイヤーも居るとは思うが、それぞれが方角をもじったネーミングとなっている様子。エスパトシナ＝East（東）、ノザリアード＝North（北）、サザンロック＝South（南）と照らし合わせると、West（西）だけがマップとして存在していない。もしかすると、新マップや隠しマップとして追加される……のかもしれない!?

カードを知り、考えれば自然に正解が見えてくる!?

自分がチェイサーの場合、ホルダーターンではマップを見ながらルートを考えよう。左上のホルダーの顔にタッチして手札もチェック。

テレポートを有効に使えば、意外なルートが見付かることも。3色以上のマスが並んだ場所は、通常の移動では進まない方がいい。

対戦相手の手札は、特殊なカードを用いない限り属性しか分からない。しかし、これだけでも多くのヒントが隠されている。極端な例としては、手札ナシまたは魔法カードしか無い場合。このときに戦闘支援を使われる可能性はゼロ。こうした細かな知識の積み重ねは、実戦での強さに少なからず影響する。

戦闘支援の読み合いで完全な正解が見付からない場合も、個々のカードに対する知識があれば選択肢を限定できる。移動時にも、マップを見て状況シミュレートを重ねれば、ホルダーやほこらにたどり着けるルートの見落としが減るはずだ。それでは、カードリストを見ながら下の問題を解いてみよう。

戦闘編　～BATTLE～

必ず勝利できる戦闘支援カードは？

戦闘編の出題は、相手の手札の色だけを見て、ベストな戦闘支援カードを選ぶというもの。P67の戦闘支援モンスターの色と能力の関係も見ながら、じっくり考えてみよう。赤には攻撃値+3&先制を付ける【フェレット】があることもお忘れ無く。どの問題にも、必ず勝利できるカードがあるぞ。

Q3　自分が侵略側（プレイヤー→対立相手）

解答はP70

ケンタウルスヘル　攻18　耐12　→侵略→　ケンタウルスヘル　攻18　耐12

手札

【ケンタウルスヘル】同士の対戦。対戦相手には、攻・耐・先制すべてが付く可能性がある。何を使われても勝てるのは？

Q4　自分が防御側（プレイヤー←対立相手）

解答はP70

ビッグボウ　攻14　耐17　←侵略←　女神　攻16　耐13

手札

お互いに戦闘支援を使わなければ防衛に成功する、ということがヒント。こんな状況で使うべき戦闘支援モンスターは？

Q5　自分が侵略側（プレイヤー→対立相手）

解答はP71

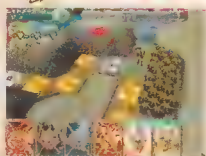
ケンタウルスヘル　攻18　耐12　→侵略→　エンペラー　攻16　耐9

手札

黄　青

対戦相手の戦闘支援は青か黄。ということは攻撃力アップは付かない。ただし、この問題の場合は赤か緑があっても同じ。

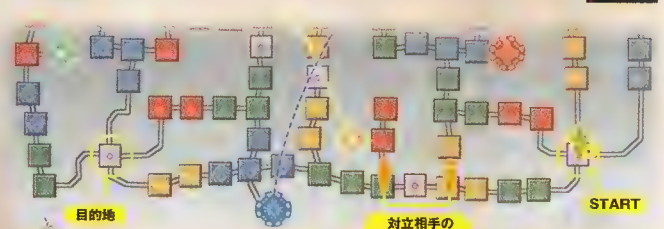
移動編　～MOVEMENT～

手札だけで目的地に行けるかな？

マップ上を移動するときは、まず目的地までの最短ルートを探してみよう。そして、そのために手持ちのカードをどう使えばいいかを計算。場所によってはワープポイントが有効に使える場合もあるぞ。もし到達不可能と判断したら、無理に近付かずに先回り、または安全な場所に退避しよう。

Q1　ホルダーに追い付け!!　inサザンロック

手札は5枚。合計すると19マスも移動可能だが、必ず最高マスを動けるとは限らない。なお、ホルダーに戦闘を仕掛けるためのモンスターも1体残さなくてはならないものとする。

手札

Q2　ほこらにたどり着け！　inノザリアード

手札

最短でも14マスと長め。さらに対立相手が二人居る状況。テレポート系が2枚、青マス配置で手札が増えるカードが2枚。これらの使い方が重要だ。

<クイズ解答編>Q1：使用カードは【ブラッギス】→【アーマトード】→【ン・キィー】→【エンペラー】の順。まず、【ブラッギス】で東の分岐を南下。次に【アーマトード】でさらに南下し緑マスで停止（3マス移動）。続いて【ン・キィー】で東へ行き【エンペラー】でほこらを通過してぴったりホルダー（目的地）に到着、残った【女神】で戦闘を仕掛ける。

パラメータだけを見ることなかれ

モンスターの特殊能力

～ SPECIAL ABILITY ～

Text：C・LAN

ちょっとちょっと、そこ行くあんさん、聞いとくんなまし。モンスター選ぶときは移動力も大事て前に言いましたけどな、戦闘用のモンスターなら？という話ですわ。攻撃値か耐久値が高いモンスターに決まっとる？　まあ半分正解ちゅうとこかの。特殊能力にも注目してみ。コモンやアンコにもエゲツ無い能力のカードがいろいろあるで。

本来の移動値に加えて別色を1～2マス移動できる能力。基本＋追加の合計は必ず4。デッキの色バランスを計算するときは追加色も考慮しよう。

テレポート

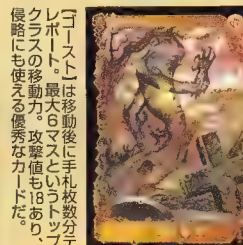
特定マスをワープ移動できる能力で、黄属性カードのみが持つ。【アライクパ】など移動マス数が強さに結び付くカードとの相性がよくない。

マスの色に関係無く移動できる能力。移動事故の防止に役立つが、この能力を持ったカードの移動値は2～3とやや低め。入れ過ぎるのも考えもの。

属性に関係無く移動できるばかりか、対立相手の配置モンスターが居ても無視して通過できる。レアまでのカードでは【鬼ブル】のみが持つ能力。

移動系能力

最も多いのは「本来の移動値に加えて～マスを移動できる」という追加移動能力。モンスターを選ぶ際は、なるべくこれを持つものを選ぼう。基本移動値が4のカードは単体では有効な局面が少ないが、【イカロスウイング】と組み合わせれば効果を発揮。黄属性が持つテレポートは移動事故を防げる優れた移動能力だ。

【ゴースト】は移動後に手札枚数分テレポート。最大6マスというトップクラスの移動力。攻撃値も18あり、侵略にも使える優秀なカードだ。

【イカロスウイング】は最初に唱えよう。効率的に移動できるぞ。

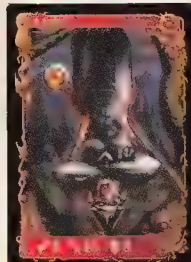
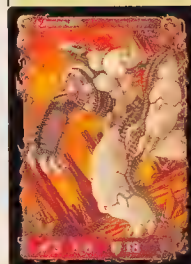
モンスターの強さを決める要素とは？

追加移動も含めて4マス移動でき、戦闘支援として使いやすい【フェレット】。戦闘能力が低くても「強い」カードはたくさんある。

戦闘能力に特化した【阿】と【云】の強さは非常に分かりやすい。しかし、移動値が2しか無いので、入れ過ぎると移動力が激減する。

モンスターカードには移動値、攻撃値、耐久値の三つのパラメータがあるが、これ以外にも重要な要素がある。それが裏面に記載された特殊能力だ。何の能力も持たないモンスターは1枚も無く、能力自体も実にさまざま。ここで代表的な特殊能力を紹介しよう。主に戦闘要員として使いたいなら攻撃値、耐久値を重視すべきだが、より目的に則したカード、強力なカードがあるかどうかもチェックしよう。

例えば【鬼ブル】は【女神】のほぼ完全上位互換モンスターになっている。もちろん、レアリティやカード資産の問題があるので簡単に差し替えるわけにはいかないが、よりよいカードが無いか、リストを眺めるだけでも十分意味はあるぞ。

先制

この能力があれば防御側でも先に攻撃できる。頭でっかちのモンスターばかりでも、先制を付加するカードが多ければ機能するぞ。両者が先制を持つときは侵略側が先に攻撃する。

この能力があると、侵略戦闘でも後攻めになる。しかし、先制能力を付加すれば上書きされ、先制モンスターとして扱われる。【ポイズンスパイク】＋「先制カード」は強力コンボ。

戦闘系能力

戦闘時に発動する能力は、種類も多く個性的。先制を持つのは【アサシン】のみだが、付加できる戦闘支援は豊富。もし、特定のやっかいな能力が幅を効かせていたら【封じ込め】や【ダゴン】の投入で打開したい。資産が増えてきたら、状況に合わせた交換用の対策カードを用意し、差し替え候補を絞っておくのがベスト。

戦闘支援カードの付加能力を初めから持つモンスターも多い。

	黄	青	赤	緑
先制	○	／	○	○
攻撃値＋9	／	○	○	○
耐久値＋9	○	○	／	○

戦闘支援モンスター

戦闘支援モンスターは【フェレット】を除いて、攻撃値or耐久値＋9、先制の3種類がある。色によって付加能力は決まっていて、プレイ中は相手の手札の色（属性）は常に確認可能。戦闘が起きそうな相手の手札は欠かさずチェックしよう。戦闘支援モンスターの可能性を絞ることができる。

例外多数！ そのほかにも多種多様な能力がある

ここでは代表的な特殊能力を取り上げたが、これ以外にも個性的な能力がたくさんある。一見使えない能力でも、ほかのカードと組み合わせることで強烈な効果を発揮する場合もあるので、使い方を考えてみよう。

手札破壊系能力

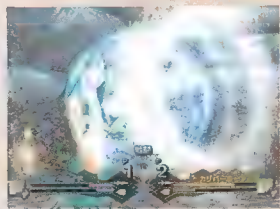
緑属性が持つ能力で、対立相手の手札を破壊したり奪ったりできる。強力なことは確かだが、能力を使うわずかな時間で戦闘順が遅れてしまうことも。チェイサーよりもホルダー向き。

サーチ系能力

青属性が持つ能力で、デッキや捨て山からカードを持ってくる。

【ディープシーカー】は配置した上に配置前よりも手札が増える、非常に強力なカード。

写真の【レッドザガ】は移動後にデッキから魔法カードをドロー。【イカロスウイング】の引きが悪いときに。

青属性は、デッキや捨て山の操作が得意。コンボデッキには欠かせない？

能力自体も多彩だが、発動する条件もいろいろある。色ごとに傾向もあるぞ。

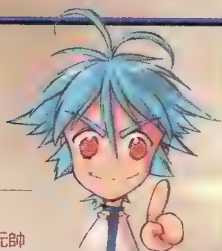
Avalon Dic.

<クイズ解答編>Q2：【コングボス】・【キラーレディー】・【チャロ】・【シーミラー】・【アンチュ】→【キラーレディー】or【コングボス】の順に使用。【コングボス】・【キラーレディー】で5マス移動＋2マステレポート。【チャロ】を配置し西へ3マス、【シーミラー】で西へ1マス、【アンチュ】を配置し【キラーレディー】か【コングボス】を戻す。

カードの組み合わせで威力が倍増！

コンボ研究室

～ COMBO LABORATORY ～

Text：善之字元帥

"コンボ"ってのは、相乗効果を生み出す2枚以上のカードの組み合わせのこと。このゲームには100種類のカードがあるから、コンボのバリエーションも無限に広がるんだ。今回は、レア以下のカードを使った代表的なコンボを紹介。これらを参考に、自分だけのコンボを編み出してみようぜ！

コンボ① 後攻＋先制

攻撃時に後攻になってしまうモンスターに、戦闘支援カードで先制能力を付加すると、先制能力が優先されるのはご存じかな？　例えば【ポイズンスパイク】に【フェレット】などの支援カードを使えば、先制の上に即死能力を持った恐るべきモンスターの出来上がり。ぜひ戦闘で活用してみよう。

相手がこのコンボで攻めてきた場合、防ぐ手だては極めて限定されてしまう。最も現実的な防ぎ方は、【封じ込め】かな？

コンボ② 検索型モンスターの秘密

例えばデッキ内に魔法カードが【イカロスウイング】しか入っていないのなら、【レッドザガ】で手札に加わるのは必ず【イカロスウイング】になる。この法則を利用すれば、【ディープシーカー】で2枚の【リッチー】を持ってくることも可能。コンボ重視型のデッキに必須のテクニックだ。

青の検索型モンスターをデッキに組み込むときは、どんなカードを手札に入れたいか、事前に考えておいた方がいい。

コンボ③ ディスプレイス＋アーミーアント

ちょっとベタなコンボ。【アーミーアント】や【リッチー】などは、配置モンスターの数によって受けられる恩恵が変化する。そこで、あらかじめ【ディスプレイス】を唱えておこう。ターン終了時にこれらのモンスターを配置すれば、全部のモンスターが一気に変身。超強力な軍団の完成だ。

配置モンスターを増やすには、【増殖】などを使う方法もあるが、こちらは戦闘に勝たなければならないのがネックになる。

コンボ④ 攻撃力27の恐怖

本作に登場するモンスターの耐久値は、【黒の王】を除けば18が限度。つまり、攻撃値18の【サラマンダー】に【コングボス】などの戦闘支援モンスターを使えば、ほとんどの戦闘に勝つことができる。恐らくゲーム発売直後は、このコンボが侵略戦闘時の黄金パターンになるはずだ。

【サラマンダー】＋【コングボス】は黄金パターン。これに対抗するには、【フェレット】などで先制能力を付加するといい。

コンボ⑤ 最強の防御布陣

防御時の黄金コンボ。【ピノ】と【カメポポン】は、特定マス（緑マスor青マス）に配置したときに相手の戦闘支援カードを封じる能力を持つ。どちらも耐久値が17あるので、【ブラッギス】などで耐久値を上げれば、非常に倒されにくいモンスターになる。特に、ホルダー時には有効活用したい。

負けにくい組み合わせだが、相手は【ストラグラー】や【メカニモンク】などで攻めてくる可能性もある。油断は禁物だ。

コンボ⑥ チャロの意外な使い方

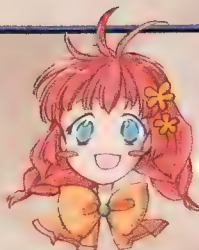
通常、【チャロ】は対立相手の配置モンスターを飛び越えるために使っていくが、ホルダー時にはほこら周辺を固める役割にも使える。例えば、【チャロ】が2枚手札にあるなら、ほこらの隣に配置してテレポートを繰り返してみよう。……ほら、チェイサーがほこらに近寄れなくなったでしょ？

チェイサーは【チャロ】に阻まれてほこらに近寄れない。比較的ライフに余裕があるときにオススメのコンボといえる。

一見、「くずレア」に思われがちな【マーメイド】。しかし、どうしても特定のカードを引きたいタイプのデッキとは相性がいい。移動後に効果（手札をすべて捨て、捨てた枚数ドロー）を発動するかどうかは任意に選択可能なので、必要の無いときはただの2マス無属性移動モンスターとして使っていく手も。攻撃値17というのも扱いやすいしね。

この夏は、最寄りのお店でアヴァロン三昧!!

店舗リスト

～ GAMECENTER LIST ～

ここでは、夏休みの序盤（発売日～7月末）に『アヴァロンの鍵』が入荷予定のゲームセンターを一挙に紹介しちゃうわね。入荷日は店舗によって違うから、地元のお店に足しげく通って稼働日を確認してみて！　もちろん、これ以外のお店にも続々入荷するから、楽しみにしていてね！

※表内の店舗は発売日以降、随時入荷が予定されている店舗です。入荷日は確定していないことをあらかじめご了承ください。

『アヴァロンの鍵』入荷予定店舗リスト

県名	住所	店舗名
北海道	札幌市厚別区厚別東5条1丁目298−7	キャッツアイ新札幌
	札幌市北区新川2条7丁目	キャッツアイ新川店
	札幌市清田区清田1条1丁目20-1	キャッツアイ清田店
	札幌市中央区南3条西1丁目	パワープラントプルプル
	札幌市中央区南5条西5丁目	CLUB SEGA ススキノ
	札幌市中央区南5条西4-7	CLUB SEGA札幌
宮城県	仙台市青葉区一番町4-3-27	CLUB SEGA仙台
	仙台市青葉区中央1-2-3	ブリッズ仙台
	仙台市泉区名坂字鹿島27	ビーカム泉店
	仙台市泉区天神沢1-154	セガワールド泉バイパス
	仙台市若葉区中央1-7-13	ZOOOP
秋田県	秋田市御所野地蔵田1-1-1イオン秋田SC2F	プレイランドソピア御所野店
福島県	福島市黒岩字中島7-2	スーパーノバ福島店
茨城県	猿島郡総和町小堤1916-1	ゲームパドックプラスワン総和
	つくば市下原370-1	アミューつくば
	那珂郡那珂町菅谷字寄居1593-8	プレビジョイカム那珂
	水戸市桜川1-4-10	アーバンスクエア駅南店
	ひたちなか市中根字上野896-1	ジャムジャム勝田
栃木県	宇都宮市川田町免の内1000-1 宇都宮モールSOLE21	ゲームグッドヒル
群馬県	伊勢崎市連取町字南上483-4	群馬レジャ-ランド伊勢崎店
	前橋市大友町3-7-3	ゲームシティボストン
埼玉県	岩槻市加倉3-3	ウェアハウス岩槻店
	岩槻市南平野61	インターワールド岩槻
	浦和市栄和4-10-6	ウェアハウス埼大通店
	春日部市大字増富字谷原163-1	埼玉レジャーランド春日部店
	川越市大字石田字ハツ島町248-1	サミーズレグノ
	さいたま市辻8-24-10	ゲームチッタ
	さいたま市宮町1-75 REX OMIYA 2F	ゲームガレージ大宮
	坂戸市関間2-190-1	キャロム坂戸
	所沢市日吉町8-1	CLUB SEGA所沢
千葉県	市川市大町358	大慶園
	市川市鬼高3-32-12	ウェアハウス市川
	市川市行徳駅前2-17-2TNKビル	テクモピア行徳
	市原市市原500-1	ゲームチャリオット辰巳店
	柏市柏2-3-1	CLUB SEGA柏
	千葉市中央区富士見2-8-1	ラッキー中央店
	千葉市美浜区ひび野1丁目8番メッセアミューズモール1F	CLUB SEGA幕張
	野田市吉春776-1	千葉レジャーランド野田店
	船橋市前原西2-15-1	エース津田沼
	松戸市松戸1172-1	ゲームソニックビーム松戸店
	松戸市松戸1230-1ピアザ松戸1・2F	東京ガリバー松戸
	山武郡成東町姫島111-1	千葉レジャーランド成東店
東京都	江東区青海1丁目先パレットタウン内3F	東京レジャーランドパレットタウン店
	江東区南砂6-7-15	ラウンドワン南砂店
	渋谷区宇田川町13-11	ゲームファンタジア渋谷
	渋谷区渋谷1-24-12 東映プラザB1	タイトーステーション渋谷
	渋谷区道玄坂2-29-11	ゲームプラザセントラル渋谷店
	新宿区歌舞伎町1-20-1	新宿プレイランドカーニバル
	新宿区新宿3-22-7	タイトーステーション新宿
	新宿区新宿3-22-12	新宿スポーツランド本館
	新宿区新宿3-34-7	エスタディオパセオ
	新宿区新宿3-35-8	タイトーイン ゲームワールド
	新宿区高田馬場1-35-3 BIGBOX 6F	タイトーステーション高田馬場
	新宿区西新宿1-12-5	新宿スポーツランド西口
	台東区上野 4-10-17	西郷会館
	中央区晴海5-3-53東京国際貿易センタービル	東京レジャーランド晴海店
	調布市布田1-52-3	モナコ1号店
	千代田区外神田1-10-5	Hey
	千代田区外神田1-10-9	CLUB SEGA秋葉原
	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3階	アドアーズサンシャイン店
	豊島区東池袋1-22-12	ディンドン池袋店
	豊島区東池袋1-29-1 東相ビル2F	アミューズメントサントロペ池袋
	豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル	プレイシティキャロット巣鴨
	練馬区旭丘1-77-8	アミューズメントフタバ
	八王子市東町12-15第五セントラルビル6	ゲームプラザセントラル八王子店
	町田市原町田4-5-17	宝島町田店
	武蔵野市吉祥寺本町1-10-1 いなりやビルB1F	プラサカプコン吉祥寺
神奈川県	厚木市田村9-25	ミリアンパーク
	厚木市田村町6-19	セガワールド厚木田村町
	厚木市戸室5丁目31-1	神奈川レジャーランド厚木店
	厚木市中町2-5-5	シルクハット本厚木A1店
	川崎市高津区溝口1-11-8	タイトーステーション溝ノ口
	横浜市都筑区中川中央1-36-16	ネバーランド
	横浜市鶴見区元宮2-1-10	プラボ鶴見店
	横浜市中区伊勢佐木3-96日活会館3F	アミューズメントサントロペ伊勢佐木町
	横浜市西区南幸1−10−5	ゲームスペースジャンボ
	横浜市西区南幸2-18-12	ラウンドワン横浜西口店
	横浜市西区みなとみらい4-8-1 ジャックモールイースト	ゲームパニック横浜
	相模原市大野台6-3-5	ゲームシティ ビーズウォーク店
	相模原市橋本台1-34-1	ムー大陸橋本台店
神奈川県	藤沢市南藤沢21-14江ノ電第1ビル	スーパージョーカー藤沢
	大和市下鶴間2752-2	ベネクス大和店
新潟県	上越市藤巻8-13	アミューズメントメガスクエアチェミー上越店
	白根市下塩俵字士居外1145-1	アミューズメントスクエアチャンス白根店
	新発田市新栄町3-1313	プレイラウンジα+1
	新潟市大形本町1-1716 ジャスコシティ新潟東内ゲームコーナー	カプコサーカス新潟東
	見附市上新田町516-1	メジャーロード見附
富山県	射水郡小杉町大江1243-5	富山レジャーランド小杉店
石川県	金沢市藤江南2-105	バイパスレジャーランド藤江本店（新館）
福井県	福井市大和田町56-10	ジョイランド大和田
山梨県	甲府市国母5-8-1甲府グランパーク内本館3階	ブラックホール
長野県	長野市大字川合新田字村西964	アピナ大橋店
岐阜県	各務原市鵜沼各務原町1-24	アミューズメントパークOWL各務原
	岐阜市茜部大川1-77	ACグランド茜部
	羽島郡柳津町佐波205-1	ファンタジアン柳津店
	羽島郡岐南町徳田西1-27	LOOP
	本巣郡穂積町稲里字大西630	岐阜レジャーランド穂積店
	本巣郡真正町大字政田字溝口1329-1	岐阜レジャーランド真正店
静岡県	静岡市七間町4番地 静活ボウリングビル1F	セガワールド静岡
	浜松市宮竹町322-1	THE 3RD PLANET OZ
愛知県	安城市住吉町丸田24-6	ユーファクトリー安城店
	春日井市岩野町字菅廻間4180番	セガワールド春日井
	小牧市村中新町31	キャット小牧
	宝飯郡御津町大字下佐脇字仲荒19-3	ポート24御津店
	豊田市寿町3−10	M' Sパーク豊田
	豊田市清水町1-24-1	キャット豊田
	豊田市深田町 1-65-1	ハイテクセガ豊田
	豊橋市藤沢141-4	セガアリーナ 豊橋
	名古屋市熱田区金山1-19-2	CLUB SEGA金山
	名古屋市熱田区新尾頭2-4-14	プラボ名古屋
	名古屋市中区栄3-3-32	キングジョイ
	名古屋市中区錦3-17-14	AGスクエア栄店
	名古屋市緑区大高町字しょう治山12−1	名古屋レジャーランド大高店
三重県	津市桜橋3-446津サティSC2F	東海ランド津サティ店
	四日市市泊小柳町4番5号「パワーシティ四日市」F棟	四日市ガルボ
	四日市市日永1-2-9	GAME OFF 四日市店
京都府	京都市中京区河原町通り三条下ル山崎町250	ラウンドワン京都河原町店
	向日市森本町佃15-7ワンダーシティ京都南2F	プラボ京都南
大阪府	大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31アポロビル3F	セガワールドアポロ
	大阪市北区小松原町4-5	純情モンテカルロ
	大阪市北区小松原町4-18	ラウンドワン梅田店
	大阪市北区小松原町4-12	プラボ梅田2号店
	大阪市北区曽根崎2-16-26	タイトースペシャル
	大阪市北区堂山町9-28	CLUB SEGA紫光
	大阪市中央区心斎橋2-7-4	ニューヒカリ
	大阪市中央区難波千日前12−35 SWINGよしもと1F	よしもとアミュージアム
	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1F・2F	ハイテクランドセガアビオン
	大阪市東住吉区住道矢田5-13-6	G−SPOT瓜破店
	大阪市港区弁天町	ムーンライト弁天町
	大阪市淀川区西中島3-16-8 深井センタービル1・2F	ハイテクランドセガ西中島
	堺市福田1056-1	セガワールド福田
	豊中市名神口1-1-1	ラウンドワン豊中店
	茨木市宇野辺1丁目4-3	エルロフト
	東大阪市東長堂1-1-1	セガワールド布施
兵庫県	明石市魚住町清水2464-1	セガワールドながさわ
	尼崎市道意町7-1	PA amado
	揖保郡太子町太田2149	ゲームアイビス
	神戸市中央区東川崎ダイエーハーバーランド店6階	アーバンスクエアハーバーランド店
	神戸市西区伊川谷町有瀬633-1	ルート3大蔵谷店
奈良県	奈良市二条大路南1-3-1イトーヨーカドー奈良店3階・5階	B-プラサカプコン奈良
岡山県	岡山市清心町16-31岡山フェアレーン1F	テクノランド
広島県	広島市中区本通3-5	広島GIGO
	広島市南区松原町5-15	ハイテクセガパドック
	福山市南蔵王町6-1-1	セガワールド福山南蔵王
福岡県	北九州市小倉南区北方4-6-12	徳力メッセ
	北九州市八幡西区陣原1-2-12 エコ・フレンドリー陣原内	アミューズメントMGM
	久留米市東合川町2-2-1	楽市楽座210
	福岡市中央区天神2-6-35	タイトーステーション天神
	福岡市中央区天神2-7-6	天神GIGO
	福岡市博多区那珂5-8-35	アミューズメントスペースオニマル
	福岡市博多区博多駅中央街2-1福岡交通センタービル7F	プラボ福岡交通センター
長崎県	佐世保市大塔町8-15	アーバンスクエア佐世保店
	佐世保市大塔町1861-12	楽市楽座佐世保店
熊本県	熊本市九品寺6-9-1	プラボ南熊本
	熊本市下南部3-14-73	アムズ東バイパス店
	熊本市新屋敷2-24-1	VIPファンタジア
	熊本市保田2-12-20	フェスタ東バイパス店
大分県	大分市牧1-161-8	セガワールド高城
鹿児島県	鹿児島市浜町2番	セガワールドベイサイドプラザ
	国分市野口1010	サンアミューズ国分店

テキストを読めば意外なコンボが見付かるかも？

カードリスト

コモン・アンコモン・レア編

～ CARD LIST ～

Text：善之字元帥

今月は、レアを含めたカードリストを大公開しまっせ～。どや？ ムクムクとデッキのアイデアがふくらんできたとちゃいまっか？ ついでに、各属性の注目カードも紹介しとくさかい、参考にしとくんなはれ。ちなみに、来月からはベリーレア以降のカードも紹介や。こっちも楽しみでんな。ほな、来月もまたこのコーナーで会いまひょ～。

属性	レアリティ	名前	種族	移動値	攻撃値	耐久値	発動条件	特性	移動目安
黄	C	ビーパ	珍獣族	2	16	11	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、青2マスを移動できる★[戦闘支援]カードとしても使用可能(先制能力を付加)	
黄	R	ポイズンスパイク	邪心族	2	8	16	[戦闘時] 発動	後攻 ★攻撃成功時、対戦モンスターを「ゴースト」のカードに変え、あなたの手札に加える	
黄	C	アライクパ	珍獣族	3	15	13	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、青1マスを移動できる★[配置後]発動：耐久値に(このターンの移動数)をプラスする	
黄	UC	チャロ	珍獣族	2	14	16	[配置後] 発動	3マスのテレポートを行う	
黄	C	ビッグボウ	巨人族	3	14	17	[配置後] 発動	配置後に使用するモンスターの移動値はテレポートになる	
黄	R	ゴースト	邪心族	1	18	10	[移動後] 発動	(あなたの現在の手札枚数)分、テレポートを行う	
黄	R	魔法剣士	戦人族	2	17	16	[戦闘勝利時]発動	対戦相手は次の行動時、全てのカードの基本移動値が1になる	
黄	UC	キャッスルカノン	機械族	2	10	17	[侵略戦闘時]発動	侵略戦闘時、このモンスターの攻撃値と耐久値は入れ換わる	
黄	C	ブラッギス	亜竜族	2	12	16	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、青2マスを移動できる ★ [戦闘支援]カードとしても使用可能(耐久値+9)	
黄	R	絶望のトビラ	機械族	2	16	10	[配置後] 発動	4マス以内の対立モンスターのいるマスにテレポートを行う	
黄	C	キラーレディー	戦人族	2	16	11	[移動後] 発動	2マスのテレポートを行う	
黄	R	暗黒魔王	邪心族	2	1	9	[戦闘時] 発動	攻撃成功時、黄属性以外のモンスターを即死させる	
黄	UC	ジャンプー	珍獣族	2	16	11	[戦闘後] 発動	あなたは次の行動開始時、2マスのテレポートを行う	
黄	C	AI	珍獣族	3	15	12	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、赤1マスを移動できる ★[戦闘支援]カードとしても使用可能(先制能力を付加)	
黄	C	ストラグラー	戦人族	2	14	17	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、赤2マスを移動できる ★[戦闘時]発動：攻撃値に(このターンの移動数)をプラスする ★※防御戦闘時は、直前ターンの移動数を参照する	
黄	UC	女神	精霊族	3	16	13	[移動中] 発動	無属性移動が行える	
青	C	エンペラー	珍獣族	2	16	9	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、赤2マスを移動できる ★[戦闘支援]カードとしても使用可能(攻撃値+9)	
青	R	マーメイド	海洋族	2	17	12	[移動中] 発動	無属性移動が行える ★移動後、手札を全て捨て、(捨てた枚数)分ドローする	
青	UC	シータンク	機械族	3	15	13	[配置後] 発動	[マップ上魔法]カードあるいは[戦闘支援]カード1枚を、捨て山から選び手札に加える	
青	R	ディープシーカー	海洋族	2	15	13	[配置後] 発動	配置したマスと同属性のカード2枚を、デッキからランダムで手札に加える	
青	UC	アンチュ	珍獣族	2	8	17	[配置後] 発動	青マス配置後、モンスターカード1枚を、捨て山から選び手札に加える	
青	R	ダゴン	海洋族	2	13	17	[戦闘時] 発動	対戦モンスターの[戦闘時]発動能力を全て封じる	
青	C	シーミラー	機械族	3	16	11	[配置後] 発動	青マス配置後、選んだ手札1枚を複製する	
青	UC	ファントムゼリー	海洋族	3	14	14	[戦闘敗北時]発動	手札を全て捨て、カード6枚を捨て山から選び手札に加える	
青	C	レッドザガ	海洋族	4	17	13	[移動後] 発動	魔法カード1枚を、デッキからランダムで手札に加える	
青	C	ブルーザガ	海洋族	4	11	16	[移動後] 発動	[戦闘支援]カード1枚を、デッキからランダムで手札に加える	
青	R	オクトバ	海洋族	2	14	16	[戦闘勝利時]発動	手札を全て捨て、カード4枚をデッキから選び手札に加える	
青	C	セイレーン	邪心族	3	14	17	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、黄1マスを移動できる ★[戦闘支援]カードとしても使用可能(耐久値+9)	
青	UC	スカルマン	邪心族	3	15	15	[戦闘開始時]発動	手札を全て捨て、[戦闘支援]カード3枚を、捨て山からランダムで手札に戻す	
青	R	メガジョー	海洋族	4	15	13	[戦闘時] 発動	モンスターカードを[戦闘支援]カードとして使用可能 ★支援に使ったモンスターの[戦闘時]発動能力をこのモンスターに付加する	
青	C	カメポポン	珍獣族	2	10	17	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、黄2マスを移動できる ★[戦闘開始時]発動：青マスでの戦闘の場合、対戦相手は[戦闘支援]カード使用不可	
青	C	アーマトード	亜竜族	2	9	15	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、緑2マスを移動できる ★[戦闘支援]カードとしても使用可能(耐久値+9)	
赤	R	アーミーアント	昆虫族	2	8	8	[戦闘時] 発動	攻撃値および耐久値に(アーミーアントの全配置数)×8をプラスする	
赤	R	メカニモンク	機械族	2	9	15	[戦闘時] 発動	攻撃値に(このターンの移動数)×3をプラスする ★※防御戦闘時は、直前ターンの移動数を参照する	
赤	C	アサシン	戦人族	3	10	9	[戦闘時] 発動	先制 ★攻撃成功時、(対戦モンスターの耐久値)%の確率で相手を即死させる	

ツモってウハウハ！ 各属性の注目カード

注目カード 青属性

全カード中唯一、手札の数を増やせる可能性のあるカード。各色のモンスターカードはもちろん、無属性マスに配置すれば魔法カードや戦闘支援カードまで手札に加えることができるからうれしい限り。唯一の弱点は、デッキの残り枚数が少ないとき。該当するカードがデッキに無いと、ただの役立たずの弱小モンスターに早変わりだ。一応、【女神の息吹】などと組み合わせればこの現象は防げるが、そこまでするかはちと疑問。まあ、屈指の強力カードには間違い無いので、入手できたら迷わずデッキに入れるべし！

【ディープシーカー】

注目カード 赤属性

問答無用のオーバーキルマシン。1ターンに移動できるマス数を平均10としても、攻撃値の期待値は39。相手のライフと戦意を根こそぎ奪うのに十分である。ただし、耐久値は15とそれほど信用できないので、相手の先制には十分注意。むしろこちらから積極的に【フェレット】などで先制を付けるべきか。また、「たっぷり移動して攻撃力アップ」などとだれもが考えるものだが、やり過ぎは禁物。回り道している間にライバルに先を越されると寂しいことこの上無い。夢をふくらませるのはほどほどにしておこう。

【メカニモンク】

注目カード 黄属性

【ゴースト】

手札の枚数だけテレポートできるため、移動可能数は驚異の6マス（移動1マス+テレポート5マス）。おまけに攻撃値も18と、移動に戦闘に大車輪の活躍を期待できるカードだ。……もっとも、問題は能力が「移動後発動」であること。ターン開始時、周囲に黄色マスが無いとポテンシャルを発揮できないので、戦闘に負けて赤マスだらけの中に放り込まれると、こりゃ大変。【チャロ】の方が使えるよ～！ なんてことにもなりかねない。ちなみにこのカード、【ポイズンスパイク】の能力で入手できることもある。

<クイズ解答編>Q3：正解はAの【フェレット】。耐久値が＋9された場合、こちらの攻撃値は21必要になる。また、先制を付けられた場合は、こちらも先制を付けるか耐久値を＋9（＋12）しなければ勝てない。この両方の条件を満たすカードが【フェレット】だ。Q4：正解はCの【カブトス】。そのままで守れる場合は耐久値＋9で防衛できることを覚えておこう。

属性	レアリティ	名前	種族	移動値	攻撃値	耐久値	発動条件	特性	移動目安
赤	C	フェレット	珍獣族	2	12	10	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、緑2マスを移動できる ★[戦闘支援]カードとしても使用可能(先制 および 攻撃値+3)	
赤	UC	バルキリー	精霊族	3	10	16	[戦闘時] 発動	攻撃値に(あなたと対戦相手との最短距離のマス数)×2をプラスする	
赤	UC	アーマジロ	獣族	3	0	18	[戦闘時] 発動	後攻 ★受けたダメージを倍にして返す	
赤	UC	黒の王	獣族	3	12	19	[戦闘時] 発動	攻撃成功時、(対戦モンスターの攻撃値)%の確率で相手を即死させる	
赤	C	ケンタウルスヘル	邪心族	2	18	12	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、緑2マスを移動できる	
赤	C	スフィンクス	機械族	3	15	14	[戦闘時] 発動	赤マスで戦闘を行う場合、対戦モンスターの攻撃値を1/2にする	
赤	C	キマイラ	邪心族	4	9	9	[戦闘時] 発動	モンスターカードを[戦闘支援]カードとして使用可能 ★支援に使ったモンスターの攻撃値および耐久値をこのモンスターにプラスする	
赤	R	阿	巨人族	2	12	15	[戦闘時] 発動	対戦モンスターが赤属性なら攻撃値+12、それ以外なら耐久値+9	
赤	R	云	巨人族	2	15	12	[戦闘時] 発動	対戦モンスターが赤属性なら耐久値+12、それ以外なら攻撃値+9	
赤	R	ガルダ	巨人族	3	5	5	[戦闘時] 発動	攻撃値に(あなたのデッキ枚数)をプラスし、耐久値に(あなたの捨て山枚数)をプラスする	
赤	C	ン・キィー	珍獣族	2	15	14	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、黄2マスを移動できる ★[戦闘時]発動:赤属性マスで戦闘を行う場合、攻撃値に6をプラスする	
赤	C	ウォーリアー	戦人族	3	17	12	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、黄1マスを移動できる ★[戦闘支援]カードとしても使用可能(攻撃値+9)	
赤	UC	サラマンダー	竜族	2	18	15	[移動中] 発動	無属性移動が行える	
緑	C	バックル	珍獣族	3	16	14	[移動中] 発動	対立相手の手札をランダムで1枚破壊する	
緑	R	タワー	邪心族	3	12	15	[配置後] 発動	対立相手の手札1枚を盗む	
緑	R	リンリン	昆虫族	2	0	1	[戦闘時] 発動	緑属性以外のモンスターの攻撃を反射する	
緑	C	チャイリン	珍獣族	3	14	16	[戦闘勝利時]発動	戦闘マスの周囲1マス全てにこのモンスターが増殖する	
緑	UC	ピックル	珍獣族	3	13	16	[戦闘開始時]発動	対戦相手の手札から、赤属性の[戦闘支援]カードを1枚破壊する	
緑	UC	パン	珍獣族	3	13	16	[戦闘開始時]発動	対戦相手の手札から、黄属性の[戦闘支援]カードを1枚破壊する	
緑	UC	ルーン	珍獣族	3	13	16	[戦闘開始時]発動	対戦相手の手札から、青属性の[戦闘支援]カードを1枚破壊する	
緑	C	コングボス	獣族	2	14	14	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、黄2マスを移動できる ★[戦闘支援]カードとしても使用可能(攻撃値+9)	
緑	R	リッチー	邪心族	2	12	6	[配置後] 発動	配置されている間、あなたの全配置モンスターに耐久値を2プラスする	
緑	R	ウッデン	植物族	3	10	15	[配置後] 発動	緑マスに配置されている間、あなたの全配置モンスターに攻撃値を5プラスする	
緑	C	レイコーン	獣族	3	13	16	[戦闘時] 発動	対戦モンスターの攻撃値と耐久値を入れ換える	
緑	R	鬼ブル	巨人族	3	18	12	[移動中] 発動	全てのマスを無条件で移動できる	
緑	C	ピノ	珍獣族	2	10	17	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、赤2マスを移動できる ★[戦闘開始時]発動:緑マスでの戦闘の場合、対戦相手は[戦闘支援]カード使用不可	
緑	C	アマゾーネ	戦人族	3	16	10	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、青1マスを移動できる ★[戦闘支援]カードとしても使用可能(先制能力を付加)	
緑	UC	カブトス	昆虫族	2	14	15	[移動中] 発動	無属性移動が行える ★[戦闘支援]カードとしても使用可能(耐久値+9)	
緑	C	レックスセーバー	亜竜族	3	17	14	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、赤1マスを移動できる ★[戦闘勝利時]発動:耐久値に3をプラスする	
魔	UC	イカロスウイング	マップ上魔法	—	—	—	[マップ上魔法]	この魔法を唱えたターン、あなたのモンスターは無属性移動が行える	
魔	UC	女神の息吹	マップ上魔法	—	—	—	[マップ上魔法]	対象プレイヤーのデッキをゲームが開始された時の状態に戻す	
魔	C	メイジパラサイト	マップ上魔法	—	—	—	[マップ上魔法]	対立相手1人は次の行動時、無属性移動や無条件移動、テレポートを行えない	
魔	R	ディスプレイス	マップ上魔法	—	—	—	[マップ上魔法]	ターン終了時、あなたの全配置モンスターが、あなたがいるマスのモンスターに変わる	
魔	R	天変地異	マップ上魔法	—	—	—	[マップ上魔法]	ターン終了時、対象プレイヤーの周囲に存在するプレイヤーや配置モンスターを数マス吹き飛ばす	
魔	C	魔法反射	マップ上魔法	—	—	—	[手札]発動	対立相手があなたに唱えてきた[マップ上魔法]を反射する	
戦	C	墓場の暗盾	マップ上魔法	—	—	—	[戦闘支援] カード	耐久値に(あなたが配置しているモンスター数)×3をプラスする	
戦	R	破壊の報復	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	攻撃値および耐久値に(破壊されているあなたのカード枚数)×3をプラスする	
戦	UC	威圧のオーラ	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	攻撃値に(あなたのデッキ枚数)をプラスする	
戦	UC	フィールドアーマ	戦闘支援	—	—		[戦闘支援] カード	耐久値に(このターンの移動数)×3をプラスする ★※防御戦闘時は、直前ターンの移動数を参照する	
戦	C	カードブレイク	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	戦闘勝利時、対戦相手の捨て山にあるカードをすべて破壊する	
戦	UC	攻撃強化	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	攻撃値に(あなたの手札枚数)×7をプラスする	
戦	UC	突進	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	先制★珍獣族に使用した場合、攻撃値に(このターンの移動数)をプラスする ★※防御戦闘時は、直前ターンの移動数を参照する	
戦	C	悪魔の天秤	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	あなたの戦闘モンスターの攻撃値と耐久値を入れ換える	
戦	R	死の鷲掴み	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	あなたの戦闘モンスターが対戦モンスターと同属性の場合、相手を即死させる	
戦	UC	消滅	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	あなたの戦闘モンスターは消滅し、ライフを1失う	
戦	UC	増殖	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	戦闘勝利時、あなたの戦闘モンスターが周囲マスに増殖する	
戦	C	心眼	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	先制能力を持った対戦モンスターの攻撃を避ける	
戦	C	弱体化の霧	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	戦闘マスと対戦モンスターの属性が違う場合、対戦モンスターの攻撃値を1/2にする	
戦	C	目くらまし	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	対戦モンスターの攻撃値と値耐久値を入れ換える	
戦	R	封じ込め	戦闘支援	—	—	—	[戦闘支援] カード	対戦モンスターの[戦闘時]発動能力を全て封じる	

表の見方
属性:色が書いてあるのはモンスターカード、「魔」は魔法カード、「戦」は戦闘支援カード。 **レアリティ**:カードの希少度で「C」はコモン、「UC」はアンコモン、「R」はレアカード。後者ほど希少。**名前**:カードの正式名称。 **移動値**:基本となる移動力。 **攻撃値・耐久値**:モンスターの攻撃値・耐久値(基本値)。 **発動条件**:モンスターに特殊能力がある場合の、発動するために必要な状況と条件。 **特性**:特殊能力やカードの効果。 **移動マス数**:追加移動までを含む色と総移動数。テレポートは特殊なので含まれない。

魔法

これ単体では何の役にも立たない奇妙なレア。しかし、ひとたび【リッチー】、【アーミーアント】などと組み合わせればあら不思議、一糸乱れぬ最強師団が瞬く間に降臨する。さて、ここで質問。もしも君が初めて引いたレアが【ディスプレイス】だったらどうする? 選択肢は二つ。何とかして【アーミーアント】や【リッチー】を手に入れるか、既にそれらを持っている友人にトレードで放出するかだ。つまり、【ディスプレイス】を中心にデッキを組みたいのなら、カード資産が相当ないとキツいってこと!

【ディスプレイス】

戦闘支援

【フィールドアーマ】でぶくぶくに肥え太ったモンスターに、こん身の【メカニモンク】を止められた経験は無いだろうか。そんな人にオススメなのが、この【死の鷲掴み】だ。ルールは単純明快、相手モンスターと色が同じなら即死。オーバーキルの可能性は放棄することになるが、相手から確実に1ライフをもぎ取れる(少々例外あり)。また、ちょっと気の利いたコンボを組みたいのなら、同じくレアの【暗黒魔王】と組み合わせる手も悪くない。カードの相乗効果で、どの色のモンスターでも倒すことができるのだ。

【死の鷲掴み】

緑属性

対立相手の手札を破壊する能力はとても強力だ。大事そうに抱えてるアイツの【フェレット】を壊せば、戦う前から勝ち確定。さらに、この【タワー】なら破壊するだけではなく、奪って自分で使うこともできる。まさに恩を仇で返すこの感覚、これだから緑はやめられない。とはいうものの、【タワー】は配置→カード奪取までに時間がかかるのがちと問題。脇目も振らずにホルダーに突進するライバルが居ると、約束された勝利を棒に振ることになるかも。発動のタイムラグが気になる人は【バックル】をどうぞ。

【タワー】

<クイズ解答編>Q5:正解はAの【AI】かBの【アーマートード】。【エンペラー】は耐久値を+9しても攻撃値18以上のモンスターには倒される。となると怖いのは先制だけで、これに対抗できるものを使えばいい。【エンペラー】での防衛は、ライフをごっそり持っていかれやすいので、そのターンの戦闘がほかに無ければ、負け確定でも耐久値を上げた方がいい。

暑い夏をさらに熱く！　心置き無く暴れるコツを伝授!!

デモリッシュフィスト

Impression

　初めてこのゲームをプレイした時、1面から早くも十人近い敵が湧いて出るシーンがあって思わずのけぞった人もいるのでは？　しかし慣れてしまえばザコは群れてもザコ、とばかりに簡単になぎ倒せるのがこのゲーム。一対多の戦況を突破する達成感に酔いしれてもらいたい！

各地のゲームセンターにも出回り始め、その破壊的快感の輪を広げつつある「デモリッシュフィスト」。しかし、アクションゲーム未経験者や3Dが苦手という人の中には、快感どころか敵にボコられ泣いて帰ったという人も少なくはあるまい!!　そこで今回は「攻撃は最大の防御」ということで、攻撃の要となるアイテムの使用方法やコンボを絡めた基本戦術と、1〜4面の攻略ポイントを一挙紹介!!　これで昨日までは憎かった敵の群れも、おいしいおかずに早変わりだ！

Text：福田サクテル＆カイゼルちくわ

デモリッシュフィスト
■メーカー
■ジャンル
■操作方法
■発売日
■使用基板

威力別　オススメアイテム痛販カタログ

　前半面ではあまり無いが、ゲーム後半になると敵の耐久力が鬼のように高く、当方火力不足ナリ！　と叫んで転げ回りたくなる日もあるはず。

　しかしそのような厳しい場面には、必ずといっていいほど攻撃アイテムが転がっている！　数あるアイテム群の中から、特に有用なブツを紹介！

最重要アイテム　回復薬品類

道中で頻繁に拾うことのできる回復アイテム。これらの出現位置を覚えれば、フラッシュアーツやパーティゴモードも計画的に多用できる！

軽（10レオ前後）

これら小振りなアイテムは威力も低いが、その分気楽にサラダ感覚でブン回せる。だがナックル類と、アイテムが入っている箱は別格だ！

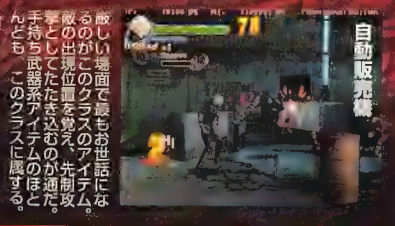
中（10〜15レオ）

厳しい場面で最もお世話になるのがこのクラスのアイテム。敵の出現位置を覚え、先制攻撃としてたたき込むのが通例だ。手持ち武器系アイテムのほとんども、このクラスに属する。

神（50レオ以上）

　人として一度は手にしたい、究極のエモノがこの3点。特にマサムネは、25レオのガード不能攻撃を10回振り回し放題！　コレ1本で攻略が成り立つ、攻略ライター要らずの究極兵器だ。

重（25レオ以上）

バイク以外はあまり投げる機会が無いが、その破壊力はお墨付きの逸品たち。ボス戦で拾ったら絶対使え！

要注意！　アイテム哀話

　一瞬でコンボ数セット分のダメージを与えられる各種アイテムだが、弱点も存在する。アイテム所持中はダッシュとガードができず、またジャンプするとアイテムは消えてしまうのだ！

　ただしナックル類だけは別で、普段通りの行動ができる上に攻撃力も増加する。使うしか!!

ゲー事典　総計すると50種以上にもなる豊富なアイテムだが、中には拾うべきではないものも存在する。その第1位はピコピコハンマーで、思わず拾いたくなるが攻撃力が0.25レオまで下がってしまう恐るべき罠だ。また、マサムネに似ているスチールブレードも敵がわんさと湧く場面で出現するので、「マサムネ発見！」とばかりに無理して取ると敵に囲まれて瞬殺されるぞ。

ノーストレス万歳！
各キャラオススメコンボ＆戦術

とにかく多数の敵を相手取らなくてはならない「デモリッシュフィスト」。そんな烏合の衆どもに囲まれること無くさわやかに一掃するための戦術とコンボを、キャラごとに紹介！　これだけでだれでも前半面はバッチリかと。

レオニード

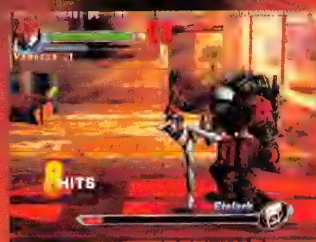
コマンド	技名	コンボ内容
AAJJ	デュアルキャノン	舞い上がった敵を大地にたたき付けるキック
AAAAJ	ブロウストーム	高く上昇しながら無数の連打をたたき込む
AAAAA	サイクロンヴォレイ	大きく回転しながら周囲の敵を吹き飛ばす

すべての能力が平均的で扱いやすい上に、Aボタン連打のシンプルコンボの回転速度が速く、どんな場面にも対応できるレオニード。難しい操作やコンボは一切必要無いともいえるので、初心者に最適のキャラだ。

サイクロンヴォレイ（AAAAA）

最後の回し蹴りが広範囲をなぎ払い、技後のスキもほとんど無いザコせん滅用コンボ。スキが大きく威力が高いAAAAJと使い分けろ

ヴァネッサ

コマンド	技名	コンボ内容
AAJJ	鳥舞連撃	フラミンゴキック
AAAAJ	麗光閃舞	華麗に回転するサマーソルト
AAAAAA	烈火激旋	敵陣に跳び込みなぎ払う必殺の連続蹴り技

ヴァネッサは移動速度が全キャラ中最速。その上ダッシュ攻撃を硬直無しで連打できるという典型的なヒット＆アウェイタイプ。ただし通常攻撃とコンボはやたらスキだらけなので、上級者向けのキャラといえる。

烈火激旋（AAAAA）

攻撃力の低いヴァネッサが持つ唯一の必殺技。J連打でヒット数が増え、敵を画面端にハメていればスゴいことになるが、技後の硬直は膨大。

エンゾ

コマンド	技名	コンボ内容
AAJ	エトナ・スマッシャー	下からかち上げる両手組パンチ
AAAJ	ベスビオ・ストライク	下からかち上げる両手組パンチ
AAAA	ヴォルケイノ・ハイ	地面スレスレから浮き上がり、相手のアゴを直撃する強烈無比のアッパー

パワータイプのエンゾは攻撃力こそ高いものの、移動速度が遅くダッシュ攻撃も最弱というこのゲームでは厳しい性能。囲まれると逃げにくいので、敵の群れは範囲攻撃で一撃一掃を心掛け、囲まれる前に倒せ！

ベスビオ・ストライク（AAAJ）

威力・攻撃範囲ともに優秀で、硬直もほとんど無い。高威力のAAAAなどはスキが大きいので、まずはこの技でザコを大掃除してから使おう。

アンデッド

コマンド	技名	コンボ内容
AAAJ	ガトリングエッジ	クローを突き出して敵を吹っ飛ばす
AAAAJ	エンジェルハンマー	威力が大きいが、スキも大きいコンボ
AAAAA	ハウンドオブデッド	右クロー後、左ライジングクローの連係を高速で行なう上下浮かせ攻撃

攻撃力や移動速度など、すべてにおいて優秀なアンデッド。アイテム攻撃などはほかのキャラに劣るが、気にならないはずだ。特にダッシュ攻撃は高威力で範囲も広く、これで画面を左右往復するだけでも強い！

ガトリングエッジ（AAAJ）

コンボの締めにダッシュ攻撃のような移動攻撃が出る超優秀コンボ。ただし入力を間違えるとほかのスキの大きい技が暴発するので、要練習！

3年B組 パーティゴ先生の 脱・1面死授業

ハイみんな注目～!! いいですかぁ？　アクションゲームやったこと無いですという人も楽しめる単純痛快なこのゲームですがぁ～、キミたち闇雲にAボタン連打して、敵に囲まれ1面でジ・エンドしてませんかぁ～ こォのバカティンがぁ!!

まずこのゲームでは「ザコ戦すなわちダッシュ攻撃」なんですよぉ～分かりますかぁ？　数が多いと感じたら、ダッシュ攻撃で敵の少ない方に移動！　コレを繰り返せばザコ戦はほぼノーダメージ!!　敵が減るまでは立ち止まらないってぐらいの勢いで連発しましょう。強力なアイテムがあっても、ダッシュ攻撃とかで安全を確保してから拾うんですよ～

もし囲まれてしまった場合も、ダッシュ攻撃連打で一方向に強行突破するか、フラッシュアーツやパーティゴ発動で切り抜ければいいんです！　フラッシュアーツで減る体力は微々たるもの。気にすることなく使うんですよぉキミたち！

群がる暴徒も、基本を守ればこのように腐ったミカンだ 加藤ウリ…さらば連コイン…

ゲー事典 四人のキャラのうち最も使いやすいのは、やはりアンデッド。囲まれることはまずあり得ない上、攻撃力もエンゾの次に高い。第2位はA連打で小刻みにダメージを与えつつ即座に逃げにも転じられるため、ボス戦ではアンデッドよりも優秀なレオニード。ヴァネッサは攻撃力は低いが二人同時プレイ時のかく乱役に最適だ。我らが隊長・エンゾ兄さんは……う～ん？（汗）

KILL YOUR ENEMY BY ANY MEANS!

鋼腕魔人
ステラーク

凶暴なエンジンで起動するジャンクアーマーを、全身に着込んだ男。巨大なトルクにものをいわせたキャノンパンチは、一撃で相手の内臓を破壊する。

ステージ1ボス「ステラーク」殺害講座

すべてのボスにいえることだが、ボス戦にはパーティゴゲージをキープして突入しよう。強敵の出現ポイントを覚えて、"ティゴる"場所を決めるといい。

画面[illegible]直後[illegible]に入れっぱなしにしてパーティゴモード発動。ボスのライフを半分奪える。その後右上の[illegible]回復アイテムを[illegible]雑魚敵を相手にゲージをため、ティゴで[illegible]するはずだ。

ステラークを画面端に追い込んだ状態でコンボを決めると、コンボ終了時のよけポーズに再びコンボの初段が当たる。基本的にボタン連打でオーケーなので、ハメ殺ししてしまうのも悪くない。ガードを使うまでもないな。

S T A G E 1
アポロニアビル

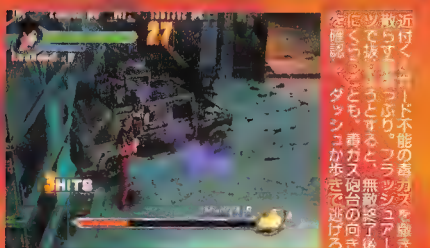
ステージ1だけあって、ザコ敵の攻撃も緩い。ここでプレイヤーの使用キャラに合わせ、前ページで紹介された基本コンボを練習しておこう。

特に複雑なトラップも無いステージ1。ここで練習しておきたいテクニックは、使用キャラクターの基本コンボとダッシュ攻撃の二つ。ダッシュ中にガードボタンを押すことで急停止が可能[illegible]、ダッシュキャンセルも覚えておくといいだろう。

[illegible]近すると手前に倒[illegible]を受けるので、中央付近のラインから少しずつ近付こう。ここで重宝するのが[illegible]キャンセル。ダッ[illegible]

S T A G E 2
ゾディアック通り

2面ボスが強いのは、アクションゲームのお約束。運命を受け入れて、現実と対峙しよう。ハルクに2度目のパーティゴを決められれば勝ちだ。

2面の難関は、ひき逃げアタックを駆使する暴走バイク集団。ダッシュ攻撃を当てれば、ライダーをバイクから引きずり落とせるぞ。ハルク戦には必ず、パーティゴゲージをキープして臨むこと。

ステージ2ボス「ハルクA-6」破壊指令

開幕でパーティゴモードを発動した後は、ザコにコンボを決めてパーティゴゲージを稼ぎ、再度発動を狙う。バイクにもダッシュ攻撃を当てて稼げ！

開[illegible]ティゴモードを発動し[illegible]体力[illegible]分は奪っておきたい[illegible]ダッシュ[illegible]るコンボ[illegible]

近付くとガード不能の毒ガスを撒き散らす[illegible]。フラッシュアーツで抜けようとすると、無敵終了後にくらうことも。毒ガス砲台の向きを確認、ダッシュか歩きで逃げろ。

赤いスコープラインは銃撃の前兆。ライン上に居ると撃たれるので、[illegible]タ[illegible]しているときに、[illegible]ンのフラッシュアーツを発動！

画面奥[illegible]バイク[illegible]込んでくる[illegible]タイミングを合わせて[illegible]ダッシュ攻撃を[illegible]ぶつけてやろう。[illegible]ヒット[illegible]ライダーを失ったバイクは投げ付けてアイテム扱いになる[illegible]

フォークリフトステージでは、まず台に的を絞り、[illegible]から攻撃を当てて破壊する。フォークリフトの残骸から出現したバッテリーを別のフォークリフトに投げ付けると、破壊可能。この作戦で一台ずつ[illegible]ていこう。

暴虐四輪
ハルクA-6

重装甲ビークル。本来セクター7治安維持部隊の備品であったものをマッシブたちが入手し、好き勝手に改造を施した。

まあ、何だな。1コインクリアにこだわるばかりがすべてじゃねえよ、坊主。人生という長いサーガの中には、ときには連コインでクリアというイベントがあってもいいんじゃないのかい？　まあ、「デモリッシュフィスト」のある時代に生まれて正解だよな。暴走的センスのキャラクター、パーティゴのスマッシュ感をたん能することができた俺たちは幸せモンだぜ。

MASSACRE!!!!

ステージ3ボス「スパイク」[illegible]プレイ

開幕からレバーを左に入れっぱなしにして、パーティゴモードを発動。スパイクの[illegible]攻を避けて、ザコでパーティゴゲージを稼げ！

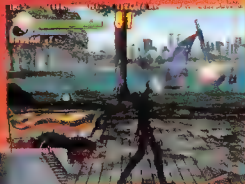
[illegible]大ダメージ！　どのラインを歩けば、交通事故を避けられるのか？　それを覚えることから[illegible]の散歩は始まる。

[illegible]はAボタン連打で破壊せ[illegible]

漆黒斬風 スパイク

エグザイルの渉外担当。ボア付きの黒革コートを着込んだ伊達な黒人。エンゾとの闘いはきっと雅な感じになるはず。

空中ナイフと高速斬り付けには、フラッシュアーツを使おう。正面からのナイフ連射は、きっちりガードすること。

ボスの起き上がりに攻撃を重ねると、無敵化して逃げる。ダッシュで追い掛け、実体化した直後にコンボを入れろ！

電妖毒姫 ヴァニティ

マッシブたちを率いる女王。ハイパーセクシー[illegible]電撃ムチをふるい、相手をショックで麻痺させてから、じっくり楽しむのが好きなタイプ。

STAGE 3 ルナパーク

アイテムとして車が登場する豪快なステージ。ここが『デモリッシュフィスト』前半の魅せ場なので、群がるギャラリーに美技をアピールしてやれ。

マップを覚えて、車が突っ込んでくるポイントを把握することが大事。ザコも倍増してくるが、パーティゴゲージ増加のための生贄とポジティブに考えたい。

ステージ3中ボス「ヴァニティ」[illegible]

ヴァニ様を一人にしてパーティゴ発動後、ヴァニ様の起き上がりに攻撃を重ね、わざとダウン属性攻撃をくらう。起き上がり無敵中に殴ればお陀仏だ。

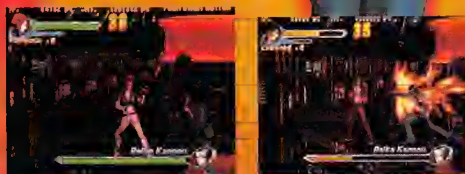
パーティゴモードでヴァニ様の体力を8割削える。あえて"踏み踏み"されて、起き上がり無敵で攻めろ！

次のシーンでライフ回復Lv.3が出るので、ゴリ押していこう。罠攣の飛び道具はガード不能だ。

ステージ4ボス「神呪麗子」死亡遊戯

開幕でパーティゴ発動[illegible]ストレートの前兆が見えたら、すぐ逃げよう。ストレートの硬直にダッシュキャンセルで近付いて、コンボをたたき込め！

拳聖女王 神呪麗子

メトセラ生体工学研究所の所長。[illegible]の[illegible]で死んだが、自ら[illegible]したプロテセルによって死にながら生きている。プロテセルの力で驚異的な戦闘能[illegible]

[illegible]多段ヒットするコンボを決めて、パーティゴゲージをためよう。慣れればノーダメージでブッ殺せる。

[illegible]

ステージ4ボス「アラクニド」[illegible]

緑の毒液はガード可能だが、素直に逃げた方が[illegible]

[illegible] アラクニド

メトセラ工学研究所で作られた失敗作たちが[illegible]あたかも1[illegible]のようにふる[illegible]ドクターをメインコアとして、まるでゴキブリのような行動を取る。

[illegible]良くダッシュで回避も可能だが、フラッシュアーツが安定。

1セットコンボを決めて転ばせた後は、毒液を撒き散らすので離れよう。手足投げ攻撃もガードを弾くので、基本的にダッシュで避けていこう。

STAGE 4 メトセラ生体工学研究所

このステージから、グロテスクなモンスターが登場。神呪麗子は美女だが、既に死人……。このゲームには、まともなヤツは居ないのか!?

主にザコ敵との戦闘がメインのステージだが、敵はザコとは思えないほどの攻撃力を持ち合わせている。1発も攻撃をくらわん、という心構えでいこう。

ドクターのチェーンソーは、当たると痛過ぎる攻撃上位にランクイン。遠い間合いからダッシュ攻撃を当てて、チェーンソーを落とそう。また、生き残りたいならつかみ攻撃の使用は控えめに。無敵時間は無いぞ。

異形のモンスターが続出するメトセラ生体工学研究所。写真の猿のようなモンスターは、見た目通りの[illegible]ダ[illegible]ードタイプ。囲まれないようにダッシュ攻撃をメインにして、チマチマと確実にダメージを与えていこう。

二人プレイ時は、マジメにやると結構ラクに進める。パーティゴゲージが2倍ということで、ボス戦が圧倒的に有利なのだ。1コインクリアもグッと近くなるぜ。まあ、鉄則として遵守すべきことは、[illegible]アイテムを拾わないことか([illegible]プレイヤーに当たるから)。あと、ライフ回復アイテムの奪い合いもやめておけよ。命を大事に、ガンガンいこうぜ。

DOLPHIN BLUE™

夏の暑さを吹き飛ばす、清涼感満点の攻略がスタート！　今回は、難度の低い序盤の2ステージを一気に駆け抜けるぞ。三種の戦闘シーンごとの操作に慣れてしまえば、楽に突破できるはずだ。

クールな攻略で「ああ、涼し～！」

ドルフィンブルー
■メーカー：サミー
■ジャンル：シューティングアクション
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：2003年[illegible]月5日予定
■使用基板：ATOMISWAVE(ロムカートリッジ)
Text [illegible]

一度に多くの弾が出る武器は、固い敵に接近して撃つと効果抜群だ！

ちょっと固い敵が居るときに、武器アイテムが無いと苦戦するぞ。

敵が居ないときの注意点

全部で6種類ある武器アイテムは、それぞれに特徴はあるものの、どれもが強力な味方になる。しかし、武器アイテムは弾数が決まっている。敵が居ないときは、無駄弾を使わないようにしよう。
また、武器を持っている敵が出現する間隔は比較的短いので、少し弾を温存すれば、弾が切れるころには次の武器が出てくることが多いぞ。

ウエポンカタログ ～完全版～

全6種類の心強い味方。弾数制限があるので、無駄撃ちしないように注意して使おう。

LOG 1

強襲!! 大鉄十字帝国軍

特に難しい局面が無いLOG 1。三種の戦闘シーンが全種存在するので、ここで各シーンの操作感覚に慣れよう。また、武器も多くの種類が出現する。アイテムパネルの色と攻撃法の組み合わせを覚えてしまおう。

グスターボ・蛸沼（たこぬま）中佐

義理と人情をこよなく愛す任侠タコ艦長
潜水可能な強襲艇で王国の前線基地を襲う！

SCENE:1 地上

地上シーンではサプライズアタック（以下Sアタック）の軌道を把握しよう。また、台形の地形では、自分の上半身のみを出して攻撃するのが基本になる。こういった基礎知識を覚えよう。

地上シーン最後には敵の戦車が出現。放物線を描く弾を撃ってくるが、Lv3（MAX）のSアタックで瞬殺できる。

台形の地形では、上半身のみを出して攻撃すれば一方的に攻撃できる。地形を利用するべし。

中ボス出現

こいつは垂直に破壊可能なミサイルを撃ってくる。ミサイルは破壊しようとせず、追い詰められたらジャンプSアタックを使って反対側へ切り返すといい。

沈没した船にザコがぶら下がっているシーンで、ジャンプSアタックで武器を回収しよう。

武器アイテムが見えたら、ジャンプしてSアタックを使って回収。失敗しても支障は無い。

SCENE:2 水上

艦橋にしがみついて攻撃してくるザコは、一気に接近して真下からジャンプ近接攻撃を当てよう。ザコが居なくなれば後は楽勝だ。

一気に密着して近接攻撃でザコを一掃。この敵はこの倒し方が重要だ。

LOG 1 BOSS

強襲戦闘艇『襲遂（シュウスイ）』

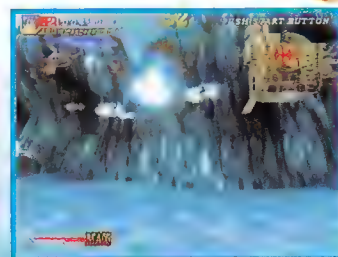
最初のボスだけあって攻撃法も少なく、特に苦戦することは無いだろう。

ボスの攻撃は二つのアームによる引っかきと、主砲からの2種の弾。アームの攻撃は画面左端には届かないので、画面左端を基本位置にしよう。主砲からは放物線を描く攻撃と、斜め下に撃ってくる弾がある。放物線を描く攻撃は見てから避け、最終段階の斜めに撃ってくる弾は、初弾と3発目を垂直ジャンプで避けていこう。

アームを二つとも破壊するとこの弾が来る。左端で1、3発目をジャンプ！

放物線を描く弾はよく見て避ける。次にアーム攻撃が来るので、すぐに左端へ。

SCENE:3 水中

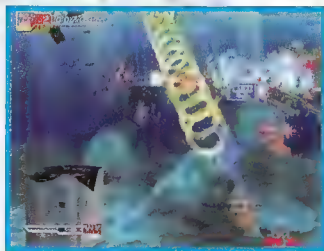
水中シーンでは操作が重くなる。弾を避けるときは少しずつ上下に移動しよう。また、Sアタックはゲージのたまりがかなり早いので、MAXまでためたらすぐに使うといいぞ。

水中シーンの最後の中ボスは、破壊可能なミサイルを上下に避けつつ攻撃しよう。

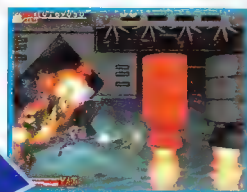
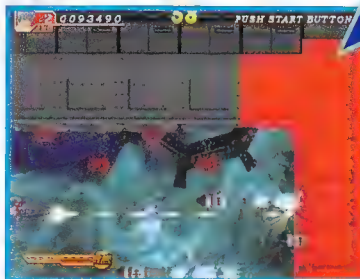
LOG2 出現!! 巨大潜水艦

LOG 2もゆっくり進めば難しいポイントは皆無。水中シーンではSアタックを多用し、地上シーンでは地形の影から攻撃することを意識すれば問題無いだろう。時間はたっぷりあるので、あせらずに対応すること。

SCENE:1 水中

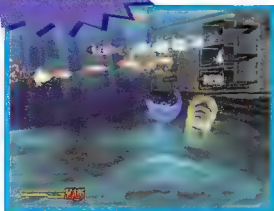
長めの水中シーンから始まり、敵もようやく本腰を入れてくる。Sアタックを有効に使って必要最小限の動きを心掛けよう。一方、地上シーンでは足元から砲台が出現したり、起伏に富んだ地形が邪魔をして敵を攻撃しづらい場面が多い。多数の敵を相手にしないよう、少しずつ画面をスクロールさせよう。

最初は沈没船の船首を破壊して少し進んだ後に、Sアタックを使おう。上下に広がっているザコを一掃できるので、動きを少なく抑えられる。

上下に大きく広がったザコは、Sアタックで一掃。破壊と同時にコインも回収できるのでいい感じ。

噴射口地帯はLv3Sアタックを連続使用して切り抜けよう。始めは上に一つあるが、この噴射口は無視してもいい。噴射口後の魚雷は左側で対処しよう。

噴射口は耐久力が高いので、Sアタックを併用していこう。武器アイテムがあれば楽だが……。

ジャン・フランソワ・剣山(けんざん)II世大佐

自称カリスマモデル。帝国一のおしゃれさん(?)
巨大潜水艦上で陸戦部隊を率いて、主人公達の追撃を阻止してくる!

中ボス出現

魚雷を引き付けながら、上下どちらか一方向へ移動。切り返しは禁物。

三つの発射口から間断無く魚雷を発射する中ボス。Lv3Sアタックを最初に使ったら、後は弾を撃ちながら上下どちらか一方向へゆっくり移動しよう。下手に切り返さないことが重要だ。

最後の噴射口はしっかり攻撃していれば押しつぶされることはない。連射をおろそかにしないように。そして、コイン回収も兼ねたSアタックを発射すれば完璧だ。

勲章&得点アイテムリスト

君はすべて回収することができるか?

LOG 1、2勲章アイテム数一覧

LOG 1	1点	16	斥候	0
	5点	5	速攻	11
	10点	2	合計勲章ポイント	121
LOG 2	1点	27	斥候	9
	5点	7	速攻	15
	10点	2	合計勲章ポイント	202

勲章アイテムリスト

特定の敵をより早く倒すと出てくる。

ステージ上の意外な場所を壊すと出てくる。

強敵を倒したり、テクニカルなプレイをすると出てくる。

ちょっと強い敵などを倒すと出てくる。

敵を倒すと出てくることがある。

重要!! 勲章システム!

勲章は得点にはならないが、獲得した勲章ポイントによってエンディングが分岐することが判明した。ステージ上の様々な場所に隠されている勲章を探し出して勲章ポイントを稼ぎ、よりレベルの高いエンディングを目指して頑張ろう!

得点アイテムリスト

SCENE:2 地上

地上シーンでは距離を保ちつつ、地形の起伏とジャンプSアタックを活用して進もう。ただしSアタックのゲージのたまりは遅いので、温存していきたい。このため、斜め下に居る攻撃しにくい相手にのみSアタックを使おう。

序盤に出てくる砲台は、破壊可能弾を撃ってくるタイプと、火炎放射で攻撃してくるタイプがある。いずれも出現後はいったん距離を離して攻撃しよう。

突然、足元から出現する砲台に注意。破壊可能弾はある程度破壊した方が楽。追い詰められたらジャンプしていこう。

ハッチから出てくるザコはあまり脅威にはならないが、せっかくだからハッチを破壊していこう。

巨大なミサイルが発射されるシーンでは、ミサイルが通り過ぎた瞬間に移動していこう。このとき、前方の敵は移動する前に倒しておきたい。ミサイル地帯の後はハッチからザコが出てくる。このハッチはジャンプ下撃ちなどで破壊可能だ。ザコの出現率は低いが、確実につぶしていこう。

ミサイルを突破するよりも、その向こう側に居るザコの弾に注意を向ける。移動前に処理して、安全を確保しよう。

巨大な3門の砲台から、高速の弾が上から順に撃ち出されてくる。画面左端の足場の上で、中央の砲台の弾をジャンプでかわしていこう。ここは無理にSアタックを使おうとせずに、ショットを使って弾避けに専念するといい。

2台目の戦車は弾がいったん画面外に消えるので、軌道が少し判別しにくい。よって2台目にSアタックを使おう。

最後は戦車が2台。2台とも主砲から放物線を描く弾を撃ってくるが、どちらもLv3Sアタックで楽に倒せる。地形で見ると、2台目の方が弾の軌道を判別しにくいので、1台目はショットで倒すといい。

工事現場にあるような兵器がLOG 2のボス。第一段階は突進攻撃と上空からのミサイル。ミサイルは破壊可能だが、真下に落下するときのスピードが速いので避ける方が安全だ。そして突進攻撃は画面左端に居れば当たらないぞ。

次は、正面のローラーが破壊された後の第二段階。この段階では一度に来るミサイルの数が増え、突進攻撃の後に火炎放射が来る。火炎放射はしゃがんでいれば当たらないぞ。問題はミサイルで、これは画面左端に位置しておき、真上のミサイルだけに注目して避けよう。

このボスで一番厄介なのがこのミサイル。上空で方向転換をして一気に落下してくる。素早くラインを見極めて避けよう。

ミサイルを避けて「ほっ」としているとすぐに火炎放射が来る。しゃがめばかわせるので特に問題無いが、順番を忘れるとびっくり！

突進攻撃は画面左端なら問題無し。接近してきたときにSアタックを当てよう。

ドルフィン事典

夏は家で、そしてゲーセンで『F-ZERO』三昧！

F-ZERO AX™

稼働開始から1カ月が経過し、タイムアタックもかなり盛り上がっている本作。今月は、ゲームキューブ版の『F-ZERO GX』が発売されたことで解禁となった、AX/GX連動機能の情報と、オリジナルマシンのパーツリスト、そして「メテオストリーム」の攻略をお届け！

Text：キャサ夫

Impression

このゲームは夏の暑さを忘れたい人にもオススメ！　初級コースの「ソニックオーバル」でガンガン飛ばせば、スカッとするぜ!!

F-ZERO AX
- ■メーカー：アミューズメントヴィジョン/セガ（監修：任天堂）
- ■ジャンル：レース
- ■操作方法：特殊ステアリング＋2ペダル
- ■発売日：2003年6月下旬（稼働中）
- ■使用基板：TRIFORCE

『F-ZERO GX/AX』体験取材会にてついに「GX/AX連動機能」が明らかとなった！

7月25日に任天堂から発売されたゲームキューブ用ソフト『F-ZERO GX』。そして、アーケードで絶賛稼働中の『F-ZERO AX』。この二つのゲームがゲームキューブのメモリーカードで連動するという話題は、本誌で何度も取り上げてきたが、その内容がどういったものになるかはベールに包まれていた。

しかし去る7月8日、セガ本社で日米のマスコミ向けに『F-ZERO GX/AX』の体験取材会が開催され、会場に本作を監修した任天堂の宮本氏と今村氏、そしてプロデューサーを務めたアミューズメントヴィジョンの名越氏が登場（下記プロフィール参照）。ついにこの連動機能の内容が明らかになった。

まずは宮本氏が本作の開発経緯について報告し、「任天堂とセガのコラボレーションは大成功。名越さんとの仕事はとてもスムーズに進行しました」とコメント。続いて名越氏が、気になる連動機能の詳細を説明した。連動内容は、『F-ZERO GX』でカスタマイズしたマシンで『F-ZERO AX』を遊べたり、逆に『F-ZERO AX』で手に入れたマシンで『F-ZERO GX』を遊べたりと、かなり充実したもの（詳しくは次ページ参照）。名越氏によると、二つのゲームを平行して遊ぶことで、『F-ZERO』の世界観をより満喫できるようになっているそうだ。

宮本氏の口から『F-ZERO』の続編を示唆する発言も飛び出した、今回の体験会。後半の質疑応答では、「今後も任天堂とセガのコラボレーション作品が出ることはあり得るのですか？」という質問に対し、名越氏が「もちろん機会があったら、宮本さんと仕事をしてみたいですね」と、嬉しいコメントを残してくれた。ひょっとしたら、任天堂の『F-ZERO』以外の人気シリーズが、アーケードで遊べる日が来るかも!?

「F-ZERO GX/AX」制作の中心となった三人は、「コラボレーションは大成功です」と自信のほどをうかがわせた。

会場内には『F-ZERO GX』と『F-ZERO AX』の双方が何台か設置され、実際にゲームキューブ用のメモリーカードを使って、その連動機能を体験することができた。

「続編も含めて、『F-ZERO』シリーズについては、いろいろな展開を考えています」と発言した、任天堂の宮本氏。『F-ZERO GX』が発売されたばかりだが、今後も目が離せないぞ！

名越 稔洋 Toshihiro Nagoshi

本作の開発の中心となった、株式会社アミューズメントヴィジョンの代表取締役を務めるゲームプロデューサー。初のプロデュース兼ディレクター作品は、あの『デイトナUSA』。

今村 孝矢 Takaya Imamura

任天堂株式会社 情報開発部 制作部 制作課 デザイン担当。スーパーファミコンの初代『F-ZERO』からシリーズを通して制作にかかわっており、本作ではスーパーバイザーを務めた。

宮本 茂 Shigeru Miyamoto

任天堂株式会社 代表取締役専務 情報開発本部長。本作のエグゼクティブプロデューサーを務めた。いわずと知れた『スーパーマリオブラザーズ』や『ゼルダの伝説』などを作った人。

F-ZERO事典 スペシャルマシン「バハムート」　このページを読んでいる人は、もちろん『F-ZERO GX』を買ったよね？ [illegible]た通り、『F-ZERO GX』には数量限定で『F-ZERO AX』の特製ライセンスカードが同梱されていて、そのカードにはほかでは手に入らない「バハムート」[illegible]タが収録されている。まだ買ってない人は今すぐお店へ!!

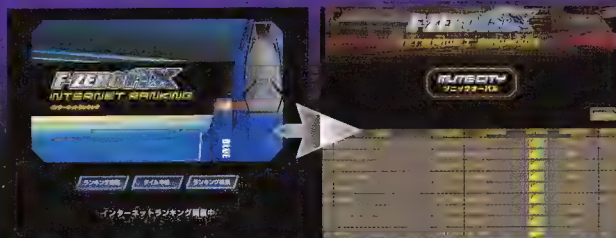
F-ZERO NEWS　DX筐体を凌ぐ、スーパーDX筐体!?

去る7月某日に行なわれたセガプライベートショーに、「CYCRAFT（サイクラフト）」と呼ばれる大型体感筐体が出展された。これは韓国製の汎用タイプ大型筐体で、レースゲームやドライブゲームのソフトをインストールし、直角型3軸モーションシステムと呼ばれる独自の機能にゲームの挙動プログラムを連動させることで、モニターに映し出される映像と筐体の動きが一体化するという代物。ショー当日は、この筐体にまさに打って付けの『F-ZERO AX』がインストールされ、プレイできたのだ。既存のDX筐体以上にグワングワン動くそのプレイ感覚は圧巻だったぞ！

乗った後に頭がクラクラするほど縦横無尽に動く「サイクラフト」。かなり本格的な作りになっている。

F-ZERO NEWS　インターネットランキングがスタート！

去る7月8日から、『F-ZERO AX/GX』オフィシャルサイトでインターネットランキングがスタートしている（本稿執筆の時点では『AX』のみ）。タイムアタッカー諸君！　全国のスピードジャンキーと腕を競おうぜ!!

F-ZERO AX/GXオフィシャルサイト
http://f-zero.jp/

ランキングページは、オフィシャルサイトのトップページからリンクされている。タイムはコース別で集計されており、総合ランキングのほか、都道府県別ランキングも閲覧可能だ。

『F-ZERO AX』筐体にメモリーカードを挿せば家庭でもゲームセンターでも遊びの幅が広がる！

『F-ZERO GX』→『F-ZERO AX』

ゲームキューブのメモリーカードを使って、『F-ZERO GX』から『F-ZERO AX』へ持ち込めるのは、『F-ZERO GX』専用のデフォルトマシンやオリジナルマシンのデータ。『F-ZERO GX』の「ガレージ」画面でゲームセンターへ持ち込みたいマシンをガレージ登録し、そのメモリーカードを『F-ZERO AX』のスロットに挿してプレイを開始すれば、ガレージ登録したマシンで『F-ZERO AX』のコースを走れる。マシンの色を変えた部分やエンブレムを貼った部分も、しっかり反映されていい感じ。

まずは『F-ZERO GX』で、エンブレムを貼ったブルーファルコンをガレージ登録してみる。

メモリーカードを挿して『F-ZERO AX』をプレイすれば、ガレージ登録したブルーファルコンが！

『F-ZERO GX』専用のパーツでカスタマイズしたオリジナルマシンも、ガレージ登録すれば……、

『F-ZERO AX』に持ち込める。もちろん色を変えた部分や、エンブレムを貼った部分もそのまま！

さらにライセンスカードも使ってプレイすれば……

『F-ZERO AX』のインターネットランキングに参加するために必要なライセンスカードもあれば、『F-ZERO GX』でガレージ登録したGX専用のデフォルトマシンやカスタムマシンで、『F-ZERO AX』のインターネットランキングに参加できる。

GX専用マシンの「ツインノリッタ」をガレージ登録。メモリーカードを持ってゲームセンターへ行き、『F-ZERO AX』でタイムアタック！

ライセンスカードも挿してプレイしていれば、タイムアタック終了後に『F-ZERO AX』のランキング登録用パスワードが表示される。

『F-ZERO AX』→『F-ZERO GX』

メモリーカードを使って『F-ZERO AX』から『F-ZERO GX』へ持ち込めるのは、『F-ZERO AX』専用デフォルトマシンのデータと『F-ZERO GX』で使えるチケットの二つ。

前者はメモリーカードを挿して『F-ZERO AX』専用のデフォルトマシンで遊べば、そのマシンのデータを家に持って帰れるというもの。家に持ち帰ったマシンは『F-ZERO GX』のショップに登場し、エンブレムを貼り付けることもできるぞ。

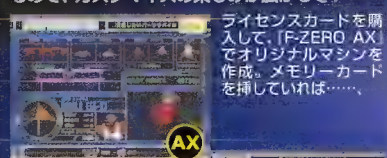
後者のチケットとは、もちろん『F-ZERO GX』のショップで使えるチケットのこと。メモリーカードを挿して『F-ZERO AX』をプレイする度に、20枚のチケットをゲットすることができるぞ。これはかなりお得だね。

AX専用マシンのレインボーフェニックスが、GX専用コースのビッグブルーに！

AX専用マシンのマジックシーガルに、エンブレムを貼るなんてことも可能。

さらにライセンスカードも使ってプレイすれば……

ライセンスカードに記録されるオリジナルマシンのパーツ（AX専用）を、メモリーカードに記録して、『F-ZERO GX』にダウンロードすることも可能！　もちろんGX専用パーツと混合して使えるので、カスタマイズの楽しみが広がるぞ！

ライセンスカードを購入して、『F-ZERO AX』でオリジナルマシンを作成。メモリーカードを挿していれば……、

そのマシンのパーツを『F-ZERO GX』にダウンロード可能。入手したパーツは、『F-ZERO ショップ』に入荷される。

F-ZERO事典　サイクラフト情報：プライベートショーには『F-ZERO AX』が組み込まれたサイクラフトのほかに、『クラブカート ヨーロピアンセッション』が組み込まれたものも出展されていた。サイクラフトで『F-ZERO AX』が遊べるかどうかはまだ未定だが、『クラブカート ヨーロピアンセッション』の方は、東京お台場にある東京ジョイポリスで実際に稼働しているぞ。

『AX』でゲットできるパーツをすべて紹介！

マシンパーツリスト

ライセンスカードを挿してプレイした後に、パイロットポイントが30,000以上たまっていると出現するコンフィグレーション画面。そこで選ぶオリジナルマシンのパーツを、全種類公開しちゃうぞ！

ブースターパーツ

名前	性能	重量
エウロス-01	E	160kg
コメット V	C	330kg
ジュピター Q	D	230kg
メテオ RR	B	500kg
トライアングル G1	C	340kg
バニシャー 4X	B	580kg
エクストリーム ZZ	B	480kg
デビルフィッシュ RX	A	800kg
ブラスター X	C	360kg
インパルス 220	D	220kg

コックピットパーツ

名前	性能	重量
ワンダー ワーム	D	290kg
コンバット キャノン	A	620kg
サイバー フォックス	C	370kg
ヒート スネーク	B	480kg
レイブ ドリフター	E	230kg
スパーク バード	B	530kg
ダーク チェイサー	E	250kg
クリスタル エッグ	D	270kg
レッド レックス	C	350kg
ソニック ソルジャー	C	310kg

ボディパーツ

名前	性能	重量
ブレイブ イーグル	D	460kg
スペース キャンサー	C	680kg
シルバー ソード	C	620kg
ドレッド ハンマー	A	1,440kg
オプティカル ウイング	D	420kg
ホーリー スパイダー	C	540kg
ワイルド チャリオット	B	800kg
スプラッシュ ホエール	E	280kg
メガロ クルーザー	A	1,600kg
ジャイアント プラネット	B	1,020kg

オリジナルマシンのカスタマイズ例

マシン名：ヒート ジャベリンZZ

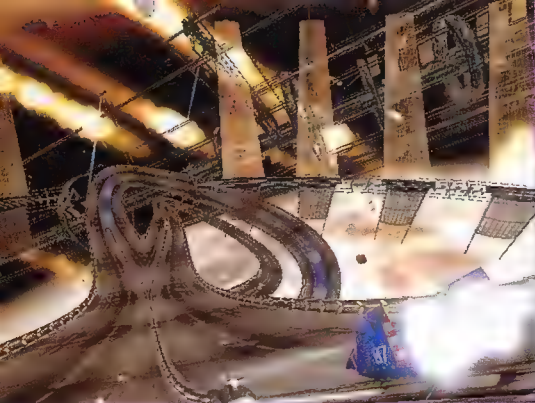
ボディ名：シルバー ソード
ブースト名：エクストリーム ZZ
コックピット名：ヒート スネーク
重量：1,580kg

ボディ	ブースト	[illegible]
C	B	[illegible]

マシン名：ヘビー ドリフター

ボディ名：メガロ クルーザー
ブースト名：ジュピター Q
コックピット名：レイブ ドリフター
重量：1,580kg

ボディ	ブースト	[illegible]
A	D	[illegible]

オリジナルマシンの[illegible]：ボディ、ブースト、コックピットにそれぞれ10種類ずつのパーツが用意されて[illegible]組み合わせて出来上がるオリジナルマシンの種類は全部で1,000通り。さらに「F-ZERO GX」と連動させてオリジナルマシンを作り上げるとなると、その[illegible]のマシンとなる組み合わせは、一体どれだ？

コース攻略　STAGE：アウタースペース

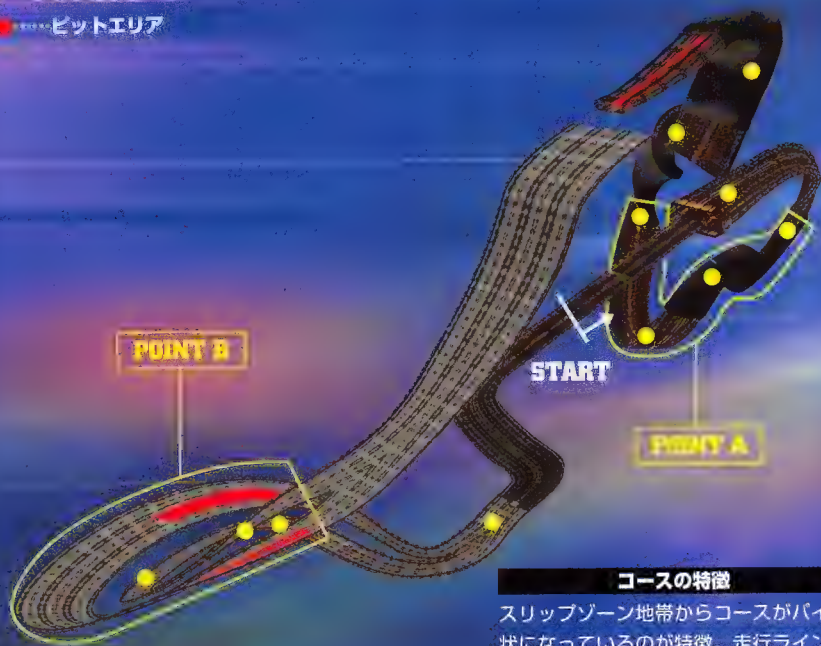
メテオストリーム
-METEO STREAM-

コースのアップダウンに、スリップゾーンとジャンプポイントが加わる。ここでドリフトテクニックも身に着けておきたい。

4LAPS TO GO	難易度	ターゲットタイム
	★★★☆☆☆	02'28"000

コース全景（真横視点・上空視点）

ステージ設定
幾千もの星々が降り注ぐ空間

レースにさらなる刺激を求め、惑星都市以外にもサーキット建設を計画していたF-ZERO運営プロジェクトは、巨大な隕石群によって大破したスペースコロニーの存在を知る。彼らは、放置されていたそのスペースコロニーを再利用し、非常に危険な地帯にサーキットを建設することに成功する。しかしながら、未だに数え切れないほどの隕石が降り注ぐため、サーキットの破損の進行も激しく、怖いもの知らずのパイロットたちも、約半数が「ここでレースをすることは無謀だ」と答えている。

コースの特徴

スリップゾーン地帯からコースがパイプ状になっているのが特徴。走行ラインを誤るとコースの上下が反転し、ダッシュプレートやピットエリアを通過し損ねるので注意しておこう。ドリフト走行をすれば、全開でクリアが可能なステージだ。

POINT B　内周を走るか？　外周を走るか？

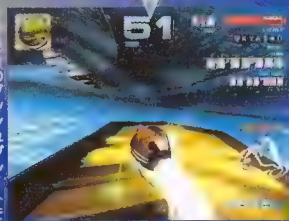
この分岐点で、右側の内周を選択するのが理想だが……

三つのダッシュプレートをすべて通過するのは、困難を極める。

ジャンプポイントを通過してコース幅が広くなった先には、分岐点が存在。左に行けば長いピットエリア、右に行けば三つのダッシュプレートが配置されている。ただ、右はコース幅が狭く、ダッシュプレートで加速したマシンをうまく制御させるテクニックが求められる。理想をいえば、ジャンプポイント寸前の短いピットエリアで十分にエナジーメーターを回復させて分岐点で右を選択し、三つのダッシュプレートを有効に活用してタイム短縮につなげたいところ。エナジーメーターの残量に応じて分岐選択をするといいだろう。

POINT A　スリップゾーンに注意！

スリップゾーンでは……アウトに流されやすい……

……のダッシュプレートを……すれば、大幅にタイム短縮。

滑りやすい路面な上にコースがパイプ状になり、後半部分にはさらにうねりが加わってくるPOINT A。グリップがほとんど効かず、ハンドルを切るだけでドリフトするので、しっかりとしたラインで走ることが求められる。スリップゾーンの頭部分には、右→左とS字を描くコーナーが存在。ここは入り口部分と左コーナー手前部分にダッシュプレートが一つずつあるので、確実に通過しておこう。うまく通過して加速できれば、かなりのタイム短縮が期待できる。ただし、加速させた分一層滑りやすくなるので、マシンの制御は怠らないこと。

F-ZERO 事典　**メテオストリームはドリフトマシンが優勢!?**：コースレイアウトや一部の路面状況を考えると、より高いグリップ性能を求めたくなるが、タイムアタックするならばその反対がオススメ。例えばドリフトさせることで加速が増すワイルドグース。スリップゾーンでは、驚異的なスピードでのコーナリングが可能となっている。百聞は一見にしかず、まずは試してみて。

さらにCOOLに!
『9th style』の情報をお届け!

絶賛稼動中の『beatmaniaⅡDX 9th style』(以下『9th style』)。今号は、e-AMUSEMENTを使った遊び方やアノ曲のMOVIE、そしてファン感涙の緊急特報も紹介!!

ビートマニアⅡDX(ツーディーエックス)
9th style(ナインススタイル)
■メーカー:コナミ/コナミマーケティング
■ジャンル:DJシミュレーション
■操作方法:7ボタン+1スクラッチ
■発売日:2003年6月下旬(稼働中)
■使用基板:―

Text:ハメコ。

エントリーカード+e-AMUSEMENTで『9th style』をさらに楽しく

対応したのに使わないなんてもったいない! どんどん使って楽しんじゃおう!

まずは、カード販売機でエントリーカードを買おう。それではお金を入れ、オプションを決定し、エントリーカードを挿入。

まずは「DJ NAME」を入力。六文字まで入力可能だ。この後パスワードを入力。ちゃんと覚えておくこと。すると、KONAMI-IDに登録するかを質問される。ほかのe-AMUSEMENT対応ゲームで未登録なら迷わず登録しよう。登録はこれだけで、すぐにプレイできるぞ。

あとは、一週間以内に携帯電話からKONAMI-IDを本登録すれば、登録は完了だ!

パスワードは、インターネットランキングのコメントを変更する際に必要なので、絶対に忘れないように。自分しか分からないところにメモを取っておくのがいいかもね。

カードを使えば、インターネットランキングにも簡単に参加可能。インターネットランキング自体は強制ではないので、登録したくないのなら「いいえ」を選ぼう。

エントリーカードの特典

エントリーカードの使用を勧めるにはワケがある。なんと、曲セレクト画面を見れば、クリアした曲とその評価レベルが、難易度ごとに一目瞭然! 上級者にはもちろんうれしい配慮だが、初～中級者にとっても、現段階での自分のレベルがすぐに分かるので、上達への目標を設定しやすくなるハズだ。また、ほかにもあっと驚く特典があるかもしれないぞ!? 目指すはもちろん全曲制覇だ!

曲名の端がはっきりとした黄色になっているのは、クリアした証! さらに難しい曲にチャレンジしよう。

エキスパートコースのスコアも一目でわかる! ライバルは自分自身だ! 日々精進しよう!

携帯電話のサイトも開設

今作でエントリーカードとe-AMUSEMENTに対応したことで、『9th style』用の携帯電話のサイトも開設された。

サイト自体はまだ開設されて間もないが、今後いろいろなコンテンツで、ゲームをサポートしていくこと間違いなし!

携帯サイトへのアクセス

●i-mode
メニューリスト→ゲーム→ゲーム1→ゲームパック→コナミネットDX→e-AMUSEMENT→ゲームコンテンツ→ビートマニアⅡDX

●J-SKY(8月6日から開始)
Jスカイメイン→ケータイゲーム→メーカー別リンク→コナミネット→コナミJ-APPLI→e-AMUSEMENT→ゲームコンテンツ→ビートマニアⅡDX

●EZweb(8月6日から開始)
遊ぶ・楽しむ→ゲーム→総合→コナミネット→KONAMI MUSIC HITS!→e-AMUSEMENT→ゲームコンテンツ→ビートマニアⅡDX

beatmaniaⅡDX 9thstyle
近日公開予定だよ
お楽しみに!
1 おしらせ
06.25.更新
0 e-AMUSEMENT
トップへ
(C)2003 KONAMI

期待されるサービス

まだサービスの詳細は明らかにされていないが、携帯サイトでクリアした曲が確認できたり、GF&dmのように、達成率を閲覧できるのではないだろうか?

また、ⅡDXならではの要素として、インターネットランキングの途中経過を閲覧できたり、自分の順位を確認することができるようになることを期待。

ハメコラム

どもどもハメコ。です。みなさん『9th style』やってますか? 今回は、やっぱりエントリーカードを使った際の特典が面白いですよね。クリアした曲だけでなく、その評価も分かるってことで、頑張って全曲AAを目指したくなりますな。またエキスパートモードでは、前回登録したスコアがEXスコアで表示されるなど、やり込みしやすくなる要素が満載! 今回、ワタクシが個人的にオススメする曲は、Mr.T氏の「fun」。曲調はまさにフュージョンなんですが、部分的にbpmが100と200を行ったり来たりするので、曲の展開をしっかり覚える必要があるところがポイント! 曲自体もスゲェかっこいいので、ぜひともプレイしておくんなせぇ。

good-coolが送るハウス「your body」! ムービーがなかなか乙ですよ。

曲セレクト画面は情報の宝庫。次の目標を立てて頑張りましょう。

どうやら、旧曲である「CHECKING YOU OUT」にANOTHERが追加された模様! NORMAL譜面と比べると、後半の高速地帯にシーケンスが追加されているようだ。もちろん、DPにもANOTHERが追加されているぞ。機会があったらやってみようっ! もしかしたら、ほかにもANOTHERが追加されている旧曲があるかもしれないぞ 探してみよう～。

早くも話題沸騰な『9th style』のムービーを大紹介

なんとなんと、早くもムービー紹介がやってまいりました。曲は？　そう、皆さんが待ちに待ってたアノ曲です。

『9th style』初のムービー紹介。その第一回目を飾る楽曲は、AKIRA YAMAOKA氏渾身の一作「ライオン好き」だ。タイトルからして、もはや言葉を失わさせられるが、はっきりいって楽曲自体も相当スゴイ。今回は、その一端がうかがえる歌詞を掲載。覚えてゲーセンで口ずさむ……のは止めておいたほうがいいだろう（笑）。

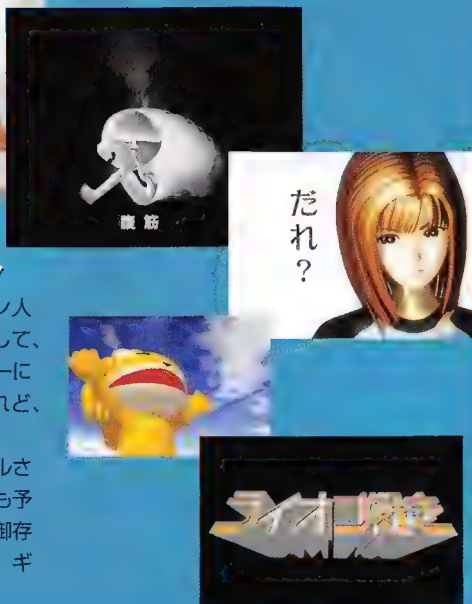
ムービーも、これまた珍妙な内容となっている。これは、歌詞を覚えておくとより楽しむことができるだろう。特に、『腹筋、背筋』の下りは、『8th style』の『alien world』に登場した謎の宇宙人が腹筋と背筋を繰り返す爆笑シーンとなっている。

それにつけても謎ばかりの歌詞だ。カルロスってだれだろう。ヒキガエルってなんだろう………。

ライオン好き

sound:AKIRA YAMAOKA
GENRE:ボデー
MOVIE:VJ GYO

ライター ハメコ。の感想

なんなんでしょうこの曲。不思議過ぎてなんともいえません。とにかく一度プレイしてみましょう。譜面は非常に単純で、すぐにクリアできるでしょう。では、紙面のムービーを眺めてみましょう。……よく分からないですね。それでは、友達に頼んでプレイしてもらい、ムービーを眺めてみましょう。……もっとよく分からなくなりましたね。こうなったら、下手な理屈は抜きにして、笑いましょう。ボデーの通り、体で感じましょう。以上ッ！

MOVIE VJ GYOのコメント

曲を初めて聞いたときから、「歌うライオン人形とおねえさんが出る教育番組」風の映像にして、この曲と歌の生み出す奇妙な世界をキャッチーに造形するんだ！　と決意。完全ではないけれど、割と再現できたかな～とは思います。

ライオン人形は作って、おねえさんはモデルさんにお願いして、が理想だったのですが時間も予算も……。で、そこは意表をついて、皆さん御存知の優里たち走り屋三人娘で乗り切りました。ギャップを楽しんでいただければ幸いです。

ライオン好き

野菜を摂らなきゃ　Oh Baby
カロチン摂らなきゃ　Oh Lady
湯はかき回し　卵黄卵白だし
カルロス泣かなきゃ　Oh Crying

あかんな　ライオン好き　ライオン好き　ヒキガエル
あかんな　ライオン好き　ライオン好き　ヒキガエル

干物でこらしめろ！（腹筋　背筋　腹筋　背筋）
干物でこらしめろ！（腹筋　背筋　腹筋　背筋）

野菜を摂らなきゃ　Oh Baby
カロチン摂らなきゃ　Oh Lady
湯はかき回し　卵黄卵白だし
カルロス泣かなきゃ　Oh Crying

あかんな　ライオン好き　ライオン好き　ヒキガエル
あかんな　ライオン好き　ライオン好き　ヒキガエル
あかんな　ライオン好き　ライオン好き　ヒキガエル
あかんな　ライオン好き　ライオン好き　ヒキガエル

ゲー事典 「ライオン好き」のムービー、いかがだったでしょうか？　干物でどうやってこらしめるんだろう‥…などなど、謎は深まるばかりですね（笑）。『9th style』になって、データ記憶媒体がDVDからハードディスクに変更になったおかげか、新作ムービーは面白いものがいっぱい、旧作のムービーもしっかり収録と、ファンには非常にうれしい仕様になっています。

始めることに"遅い"は無い！
やればできるゾ ビギナーモード

「今さら始めるなんて――」なんて思ってない？　大丈夫、ビギナーモードがあるぜ！

このシリーズの面白さの秘訣は、なんといっても多彩な楽曲。興味がない人も、機会があったら友達にサントラCDを借りるなどして、ゲーム中の楽曲を一度聴いてみてほしい。もしかしたら、ツボにハマる楽曲が見つかるかも。

そうしたら、ぜひともあのライトが光り輝くステージ(筐体)の前に足を運んでくれ！　特に今作『9th style』は、旧曲が盛りだくさんな内容となっている。君が気に入る楽曲がきっとあるハズ。そして、その気に入った曲をクリアするために頑張ってほしい。

ゲーセン内でひときわ異彩を放つ当シリーズも、ここに来てはや10作目(substreamを含む)となる。これを機に、「なんか気にはなっていた」「やってみようかなあ」という君たちも、ぜひとも足を踏み入れてほしい。

その理由は、今作からそんな初心者さんたち向けに、ゲームの雰囲気を簡単に味わえるよう作られたビギナーモードがあるからなのだ。ビギナーモードとほかのモードとの大きな違いは、左カコミを参照にしてほしい。

ビギナーモードで忘れてはいけないこと

ここでは、ビギナーモードの特徴を紹介するぞ。もし、1ステージ目をクリアできなくても、必ず2ステージ目に進めるので、安心してプレイしよう。

●オプションは付けられない

ハイスピードを含むすべてのオプションが無効になる。タイトル画面でオプションを付けても、ビギナーモードを選択した時点ですべてキャンセルされるということだ。そのため、シーケンスは必ずノーマルスピードで降ってくるぞ。

●低いレベルの楽曲しか選択できない

1ステージ目では★1～2、2ステージ目では★1～3、3ステージ目では★1～4までの楽曲しか選択できないようになっている。初心者が間違えて高難度の曲を選択しないようにとの開発側の配慮だ。LIGHT7の曲がほとんどだが、3ステージ目ともなると、7KEYで選択できる曲も増えるぞ。

今から始めたって遅くない！　早速ビギナーモードを選択し、気に入る楽曲を見つけてやり込もう！

最初に選べるのは、難度1～2までの楽曲のみ。初めてのプレイでも十分クリアできる曲がほとんどだ。

beatmaniaIIDXファン必見の大発表!!

なんとbeatmaniaIIDXでファン待望のライブイベントがついに実現！

secret LIVE
- one night premium party -

どんなイベントなのか!?

ついにこの日がやってきた！　そう、beatmaniaIIDXアーティストによる、一日限りのライブイベントである。出演者は今のところdj TAKAしか明らかにされていないが、君のお気に入りアーティストの参加も期待できるだろう。これは、beatmaniaIIDXを彩ってきたアーティストたちと、同じ場所、同じ時間、同じ音楽を共有する貴重なチャンスなのだ。もちろん、君が大好きなあの曲が流れることだってあるだろう。

とにかく、最高のイベントになりそうだ！　気になる君は、このページをくまなくチェックし、どしどし応募しよう！

beatmaniaIIDX secret LIVE -one night premium party-

開催日：2003年9月13日(土)
出演者：dj TAKA (and others are now under selecting！)
会　場：東京都内某所(当選者のみ通知)
開　場：15:00　開　演：16:00　閉　演：19:00
完全招待制(抽選で200組400名)

注目の応募方法

シークレットライブということで、謎に包まれている部分が多い。しかし、それも気になるが、ファンが一番気になるのは、もちろん応募方法だろう。**注目の応募方法は、beatmaniaIIDXのホームページに掲載されているぞ。**これを読んだらすぐさまインターネットに接続。そして応募方法をしっかりと目に焼き付け、決められた応募方法に従い応募しよう。ファンはどしどし応募しよう！

ココに注目!!

応募方法

シークレットライブに応募するためには、beatmaniaIIDX or WEB KONAMIのサイトを参照。

■WEB KONAMI■
http://www.konami.co.jp/kmj/

■beatmaniaIIDX公式サイト■
http://www.konami.co.jp/am/bm2dx/

初心者のためにモードが一つ追加された今作は、今から始めるプレイヤーにとってはとてもうれしいことだろう。今までは上級プレイヤーのプレイをただ指をくわえて見ているだけだったキミも、今日からその上級者への階段を上がっていってほしい。そして注目のシークレットライヴ。ファンは必ず参加したいイベントになること間違いなし！　お楽しみに！

ファミ通DVDビデオ

ARCADIA

SUPER BATTLE DVD TRILOGY

史上最大のアーケードゲーム大会、"闘劇"を完全DVD化！

カプコン2D格闘を代表する3タイトルの熱き闘いを収録！

［DISC-1］収録タイトル：『CAPCOM VS. SNK2』
『SUPER STREET FIGHTERⅡ X』
『STREET FIGHTERⅢ 3 rd STRIKE』
標準価格：5,800円（税抜）

SLBM-00019／約120分／片面一層／COLOR／MPEG2／レンタル禁止／複製不能／STEREO／4:3／NTSC2
©2003 ENTERBRAIN,INC.　©CAPCOM CO.,LTD.2001 ALL RIGHTS RESERVED.　©PLAYMORE Corporation 2001　※「CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001」は一部（株）プレイモアの許諾を受けて、（株）カプコンが製造・販売するものです。　※「SNK」は、（株）プレイモアの登録商標です。　©CAPCOM 1991, 1993, 1994, ALL RIGHTS RESERVED.　©CAPCOM CO.,LTD 1999 ALL RIGHTS RESERVED.
監修：株式会社カプコン

ふたつの3D対戦格闘、その頂点への軌跡！

［DISC-2］収録タイトル：『バーチャファイター4 エボリューション』
『ソウルキャリバーⅡ』
標準価格：5,800円（税抜）

SLBM-00020／約120分／片面一層／COLOR／MPEG2／レンタル禁止／複製不能／STEREO／4:3／NTSC2
©2003 ENTERBRAIN,INC.　Original Game ©SEGA ©SEGA-AM2 / SEGA,2001,2002　©1995, 1998, 2002 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.
監修：株式会社セガ　株式会社ナムコ

『GGXX』最強決定戦、"闘劇"の華麗なる最終楽章!!

［DISC-3］収録タイトル：『ギルティギア イグゼクス』 ほか5タイトル
標準価格：5,800円（税抜）

SLBM-00021／約120分／片面一層／COLOR／MPEG2／レンタル禁止／複製不能／STEREO／4:3／NTSC2
©2003 ENTERBRAIN,INC.　©Sammy 2002/1998-2002 ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.　©CAPCOM 1991,1993,1994,ALL RIGHTS RESERVED.　©CAPCOM CO.,LTD.1999 ALL RIGHTS RESERVED.　Original Game ©SEGA ©SEGA-AM2 / SEGA,2001,2002　©1995, 1998, 2002 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.　©EOLITH CO.,LTD.2002　©PLAYMORE 2002　※「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社プレイモアの登録商標です。
※「ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002」は株式会社プレイモアの許諾を受けて、EOLITH CO.,LTD.が開発したものです。
監修：サミー株式会社

決勝トーナメント第2部から全試合を完全フォロー!!
DISC1・DISC2、6月26日同時発売／DISC3、7月31日に発売!!
お求めは全国家電量販店、ゲームショップにて

インターネットでも販売！ アドレスは http://www.enterbrain.co.jp/

企画・制作・発売元：株式会社エンタープレイン

熱き戦いの日々が
再び始まる…!
シリーズ最新作
「GUILTY GEAR XX #RELOAD」登場!!
03.07.31 OUT!
標準価格¥3,980(税抜)
ファン必携のコントローラ
"FighterPad ~GUILTY GEAR XX #RELOAD Custom~"
ソフトと同時発売!
製品名:FighterPad ~GUILTY GEAR XX #RELOAD Custom~
対応機種:Playstation®/Playstation®2
標準価格:2,980円(税別)
新キャラクター「ロボカイ」正式参戦!
全キャラクターのバランスを調整し、対戦がさらに奥深く!
PlayStation®2
GUILTY GEAR XX
THE MIDNIGHT CARNIVAL
#RELOAD
http://www.guiltygearx.com
Sammy
総合エンタテインメント企業 サミー株式会社
〒170-8436 東京都豊島区東池袋2-23-2
サミーユーザーサポート TEL:03-3764-4675
〈受付時間〉10:00~17:00[祝日を除く月~金曜日]
CERO
12
12才以上対象
©Sammy 2003/1998-2003 ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.
©2003 Sony Computer Entertainment Inc.
"and" PlayStation" are resistered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

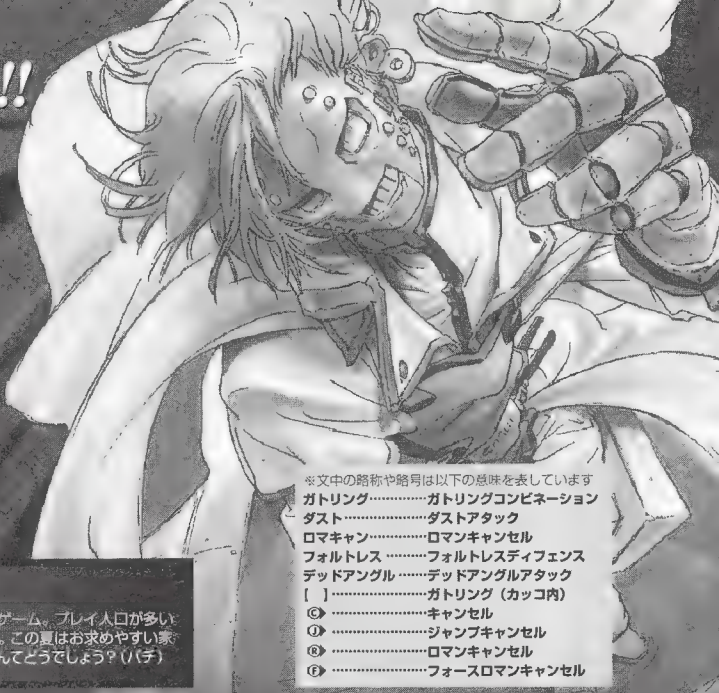
開幕から勝負は始まっている!!

GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL #RELOAD

今月からは、本作独自の読み合いともいえる開幕の攻防を特集!! さらにキャラ対策、キャラ攻略もあるのでお見逃し無く。

ギルティギア イグゼクス #RELOAD(シャープリロード)
ザ ミッドナイトカーニバル
■メーカー:アークシステムワークス/サミー
■ジャンル:2D対戦格闘
■操作方法:8方向レバー+5ボタン
■発 売 日:2003年3月26日(稼働中)
■使用基板:NAOMI(GD-ROM)

IMPRESSION

……もなれば、なんだかんだで人が集まるこのゲーム。プレイ人口が多いってことは、それだけ支持されてるってことだよね。この夏はお求めやすい家庭用で習得し、新しいゲーセン一騎いデビューなんてどうでしょう?(パチ)

※文中の略称や略号は以下の意味を表しています
ガトリング……ガトリングコンビネーション
ダスト……ダストアタック
ロマキャン……ロマンキャンセル
フォルトレス……フォルトレスディフェンス
デッドアングル……デッドアングルアタック
[ ]……ガトリング(カッコ内)
Ⓒ……キャンセル
Ⓙ……ジャンプキャンセル
Ⓡ……ロマンキャンセル
Ⓕ……フォースロマンキャンセル

突発的新連載!?
開幕攻防大研究

遠いようで近い……それが開幕の距離。ここで優位に立てば勝利への距離も縮まるはずだ。

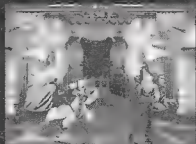
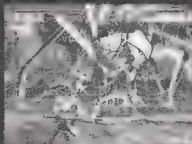
(Text:パチ)

ラウンドの開始合図とともに攻撃を出すと、既に攻撃が届く距離。キャラが違えばぶつかる技も違うわけで、当然そこには優劣が生じる。

キャラの組み合わせによっての有利不利が激しい本作だが、この距離での優劣は必ずしもその通りではなく、この攻防に勝利すれば、不利なキャラにも勝機が見えてくるはずだ。同キャラを合わせ、441通りある開幕の攻防の中からいくつかの組み合わせをピックアップして紹介しよう。

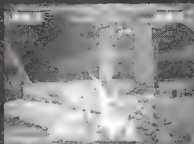
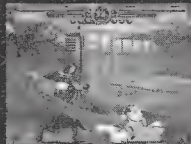
ヴェノム VS. カイ

ヴェノム			カイ
しゃがみK	○	×	しゃがみK(相殺)、足払い
しゃがみS	○	×	足払い
しゃがみS	×	○	グリードセバー、立ちK
➡+P(CH)	○	×	グリードセバー
➡+P	×	○	足払い
立ちK	○	×	立ちK
しゃがみK	×	○	遠距離立ちS、しゃがみS

ヴェノムのしゃがみSが地上戦を制すが、グリードセバーには負ける。基本的にはヴェノム有利な状況なので、いきなり跳び込むのもいいだろう。ただし、カイも当たればリターンは大きい。

しゃがみSをくらうぐらいで済むなら……。カイにはこの強気の選択が重要だろう。

しゃがみSはグリードセバーに負ける。だが、技のリスクを考えればヴェノムが有利。

テスタメント VS. ロボカイ

テスタメント			ロボカイ
立ちHS	○	×	しゃがみK(相CH)
立ちHS	×	○	遠距離立ちS(相CH)、ダスト
ダスト	○	×	遠距離立ちS、立ちHS
ダスト	×	○	しゃがみK、2段ジャンプ[S→HS]

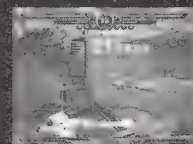
テスタメントは最速でダストを出せば、ロボカイの遠距離立ちSを避けつつ反撃できるのがポイントになる。ロボカイはしゃがみKでテスタメントのダストをつぶせるが、立ちHSと相性が悪い。安定行動は2段ジャンプになるが、動かないで直前ガードを仕込む方が無難だろう。

テスタメントが優位な状況といえるので、思い切ってダッシュからの二択もアリ。

ダストのおかげでロボカイが不利な状況。しゃがみKは一見安定だが読まれると痛い。

ファウスト VS. ファウスト

同キャラなのでやること自体は同じだが、技同士の相性が勝負の分かれ目。開幕➡+HSはしゃがみPを避けつつ攻撃する。ただし、しゃがみPの硬直が切れた後に攻撃が発生するため、ガードは間に合ってしまう。

安全に行くなら【しゃがみP→足払い】のガトリングで、リターン重視なら足払い、➡+HS、しゃがみSのどれかでジャンケンすることになる。ジャンプで様子見もアリかも。

ファウスト			ファウスト
立ちP、立ちK	×	○	足払い(後者CH)
しゃがみP、しゃがみS(CH) ダスト、ジャンプ中⬇+K	○	×	足払い
しゃがみS	×	○	立ちP、しゃがみP、➡+HS
しゃがみP	△	△	➡+HS(空)、立ちK(空)
立ちK	△	△	➡+HS(空)
ジャンプ中⬇+K(CH)	○	×	➡+HS
ジャンプ中⬇+K、立ちP	×	○	立ちK(CH)

しゃがみPを一瞬だけ避けて攻撃する➡+HS。しゃがみSも避ける万能技か?

しゃがみPはダメージこそ低いが当てやすく、イニシアチブを取るのに適した技。

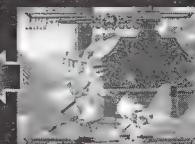
イノ VS. 梅喧

お互いに勝つ技、負ける技がはっきりしているが、それが複雑に絡み合っているので一見どれを出せばいいか分かりづらい。

梅喧は開幕にダッシュすればケミカル愛情、開幕➡+Pに当たらない。少しダッシュして➡+P or ➡+Kを出せば、遅らせた➡+Pにも勝てる。

一方、イノはリターン重視なら梅喧の開幕ダッシュ一瞬待ってからの➡+P、確実性を取るならしゃがみSがオススメだ。

イノ			梅喧
➡+P	○	×	立ちHS(相) しゃがみHS(CH)、足払い(CH)
➡+P	△	△	➡+P(相殺)
➡+P、S大木	×	○	➡+HS(後者CH)
S大木、しゃがみS しゃがみHS	○	×	➡+P(S大木は負け、後者は相CH)
しゃがみS	○	×	➡+HS
しゃがみS	×	○	➡+K
しゃがみS	×	○	足払い(相)
S大木、➡+P	△	△	➡+K(➡+者は相CH、後者は空)
ケミカル愛情	○	×	➡+K、➡+HS、足払い(CH、空、空)
ケミカル愛情	×	○	しゃがみHS、➡+P(CH、CH)

これにイノが対抗するには、➡+Kを見てからの➡+P。成功すれば見返りは大きい。

梅喧の開幕ダッシュ➡+Kは当たれば連続技を狙えるため、リターンが大きい。

※表中略称:大木=大木をさする手

開幕の攻防補足:技の優劣表は、ラウンド開始の合図とともにお互いが最速で攻撃を出し合った場合のもの。片方が遅れて技を出したりすると、優劣表では勝っていても負ける場合があるので注意してほしい。記号は○=有利、△=ほぼ五分ないし痛み分け、×=不利で、略語はCH=カウンター、相=相打ち、空=空振り、相殺は略さず表している

Master ODDIE Presents

ありがちな悩みを一挙に解消!!

愛のGGXX処方箋 特別編

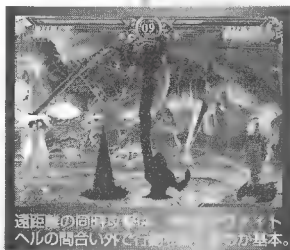
キャラ数の分だけ、その対策もある。今回は使用頻度が高く、また、初心者が苦しむ人気3キャラに絞って、特別に対策をお届けします。

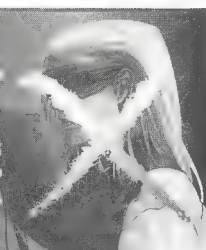
愛の生体兵器 オディ先生

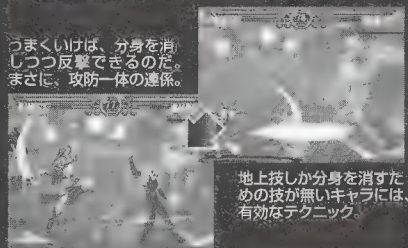
対キャラ攻略 vs.エディ

強力な分身と本体で立ち回る通称"常時エディ"や飛行、インヴァイトヘルに対して重点的に攻略！

常時エディへの基本的な対処法

遠距離で分身を召喚された場合、分身の攻撃と共に警戒するべきは、くらうとダウンしてしまうHSインヴァイトヘル。まずは空中に逃げるか、HSインヴァイトヘルの届かない画面端まで下がって間合いを離してから行動しよう。

その後は、下表のキャラ別分身破壊技を使っていこう。空中からの飛び道具を持つキャラは、本体を狙えるようなら優先的にそちらを狙おう。また、表中のジャンプ攻撃で分身を迎撃する場合、基本的にバックジャンプから着地際に技を当てるように。

遠距離の同時攻撃は[illegible]ヴァイトヘルの間合い外で[illegible]が基本。

攻防一体が重要

右表で紹介した技で、地上の通常技で消した場合はこれにキャンセルを掛けて攻めに転じよう。このとき、一番予想されるエディの行動パターンは、HSインヴァイトヘル。これに対して、空中に浮く突進技（グリードセバー、メガフィスト・前方、グレイヴディガーなど）でキャンセルすると有効だ。また、飛び道具を跳ね返すF.D.B.なども効果的。エディ本体との距離が近いのであれば、通常技（分身を消す）キャンセル→無敵技なども効果が高いぞ。

うまくいけば、分身を消しつつ反撃できるのだ。まさに、攻防一体の連係。

地上技しか分身を消すための技が無いキャラには、有効なテクニック。

キャラ名	分身に対して有効な技（左からオススメ度の高いもの）
スレイヤー	Dステップ、しゃがみHS、足払い
イノ	抗鬱音階（空中）、しゃがみS、ケミカル愛情
ザッパ	遠距離立ちS、↓+P、（霊）ジャンプHS
ブリジット	キックスタート マイ ハート→停止、ジャッグドロジャー（空中）ローリング移動（回避のみ）
ソル	ガンフレイム
カイ	空中スタンエッジ（SorHS）、ジャンプD、しゃがみS
メイ	立ちK、遠距離立ちS、拍手で迎えてください
ミリア	サイレントフォース（本体狙い）、アイアンセイバー、足払い
エディ	飛行、しゃがみP、PorKエディ召還
ポチョムキン	足払い、メガフィスト（前方or後方）
チップ	斬式転移、γブレード、足払い
ファウスト	愛、しゃがみP、しゃがみHS
梅喧	空中畳替し、ジャンプS、しゃがみS
ジャム	立ちK、強化龍刃（本体狙い）
ジョニー	燕穿牙、グリター イズ ゴールド、空中ディバインブレイド
アクセル	鎌閃撃、ジャンプS、しゃがみP
闇慈	しゃがみK、デッドアングル、HS風神（本体狙い）
ヴェノム	ジャンプSorHSでのボール打ち出し、HSスティンガーエイム（FR）、しゃがみS
テスタメント	しゃがみS、しゃがみK
ディズィー	しゃがみK、SorHS話し相手（本体狙い）、魚を捕る時に（FR）
ロボカイ	ジャンプHS、Lv3町内カイバーゲン、Lv2～3↓+HS

表中略称：魚を捕る時に：魚を捕る時に使ってたんです　話し相手：よく話し相手になってくれます　FR：フォースロマンキャンセル

知っておきたい分身の特性

●本体と分身が重なっている場合は、分身への攻撃が優先される。
●小攻撃中や何も攻撃を出していない状態の分身は、姿勢が非常に低い。
●ヒットストップの長い技で分身を消すと、硬直差（ヒットストップ＋その後の硬化）でエディ側の有利時間が長くなる。

最近[illegible]技！

強力なジャンプK

エディのジャンプKは、今バージョンになってかなり強化された。発生が早くなり、持続時間が延び、硬直が短くなった。また、下方向の判定も大きくなった。空対空で勝負するのは危険だぞ。

飛行本体どうする？

バージョン変更により、エディのジャンプ攻撃は大幅に強化された。ジャンプK（上カコミ参照）のほか、Sは斜め上方向の判定が強化され、HSは発生が早くなった。

これらを滞空時間を変えられる飛行から使われると非常に厄介。飛行への基本的な対策を覚え、うまく立ち回ろう。

●対策1：空中投げを狙う

一番安全な対処法。自キャラのジャンプ角度にもよるが、エディが真上方向から近付いてくるときが狙いやすい。ボタンをズラシ押しして、フォルトレス入力もしよう。

●対策2：引きずり下ろす

飛行中でもガードできるエディに対しては、ジャンプからのガトリングをつなぎ、地面まで引きずり下ろそう。そこから二択を迫るのもあり。

●対策3：前ジャンプして空中ガード

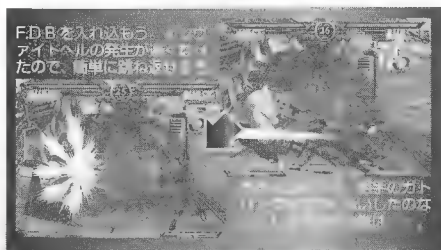
飛行中のエディのジャンプ攻撃を高い位置で空中ガードしたとき、エディがガトリングをつなぐとジャンプ攻撃がスカりやすい。スカったのを確認したら反撃しよう。

空中ガード[illegible]ジャンプ攻撃がスカ[illegible]

インヴァイトヘル対策

エディの王道の連係であるしゃがみS→インヴァイトヘル。バージョン変更により、インヴァイトヘルの発生自体が1フレーム遅くなったので、積極的に割り込んでいこう。

距離の近いSインヴァイトヘルなら、各種無敵技のほか、後方に移動しつつ攻撃できるスレイヤーのパイルバンカーなどでも割り込める。

HSインヴァイトヘルに対しては、リーチが長く無敵時間のある突進技で割り込もう。チップの万鬼滅砕、闇慈のHS風神などが有効だ。また、テスタメントのウォレントやメガフィスト・前方なども使える。SorHSの両方に対応するなら、判定の大きい無敵技がいい。ジョニーの「それが俺の名だ」やエディのアモルファスが代表的。これに加え、前号で紹介した、「しゃがみSを直前ガード→空中ダッシュ攻撃」を使って対応していこう。

F.D.Bを入れ込もう。[illegible]ヴァイトヘルの発生が[illegible]たので、簡単に跳ね返[illegible]

常時エディ対策補足：遠距離から分身を消せた場合は、それだけでほぼ合格点。そのときに、大ダメージをくらう恐れはほとんど無い。たとえ、HSインヴァイトヘルでダウンを奪われたとしても、少しの間エディは分身を召喚できないので、その後強力な起き攻めをされにくい。起き上がりにバックダッシュや暴れ、投げ返しなど、思い切った行動を取ろう。

対キャラ攻略 vs.ブリジット

鉄壁の起き上がりと、恐怖のパンチ力を持っている熊にも弱点はある！思い切って行動しよう。

どうしても起き攻めしたい！

ブリジットに、YOYO配置起き上がり、リバーサルでのスターシップとローリング移動（1フレーム目から空中くらい）を使い分けられると、どう起き攻めすればいいか考えてしまう人は多いと思う。

しかし、そのリバーサル技すべてに対抗できる起き攻めが発覚した。その方法は、

①ブリジットの起き上がりにスキが少ない通常技を重ねる（ソルのしゃがみPなど）

②ガトリングを入力（ソルの近距離立ちSなど）

③相手がYOYO配置起きをしたら①、②を繰り返す。

①、②の入力のときにレバーを後ろに入れておけばスターシップを出されてもガードできる。また、②である程度打点の高い技を入力しておけば、ローリング移動を出されたときも、そのまま空中コンボへ移行可能だ。なお、①、②の代わりに低めのジャンプ攻撃を重ねてもOKだ。

ロジャーラッシュはどう返す？

ロジャーラッシュは、ガードしただけで、見切れない二択攻撃を仕掛けられる危険な技だ。主な出しどころは相手の背後へのYOYO配置から通常技キャンセル、ロジャーハグから通常技キャンセル、画面中央での起き攻め、画面端の起き攻めの四つだが、それぞれ違った対応策が必要だ。

●ダッシュでかわす

YOYO配置から出されたときに有効。これはYOYOの位置が影響するので難度が高いが、反撃しやすいので狙いたい。特にミリア、ザッパのダッシュは姿勢が低く、ロジャーラッシュの初段をかわせるので非常に有効だ。

●発生の早い技で反撃する

キャンセルで出されたときに有効。対応キャラは少ない。

●姿勢の低い技でかわす

ロジャーハグ始動以外に有効。相手の連携ミスを狙える。

●ロジャーを壊す

どの状況でも狙える。スキの少ない技で壊せば、ロジャーラッシュ以外のYOYO技が来てもガードできるぞ。

●バックステップでかわす

画面端以外で有効。バックステップの無敵が長いか、全体硬直が12フレーム以下のキャラでないと、2段目をくらってしまう。

●直前ガード→空中投げ

画面端で有効。相手はジャンプから二択攻撃をしかけてくることが多いので、ロジャーラッシュの3段目を直前ガードして空中投げを狙おう。

空中投げを失敗して空中ガードになっても、空中に居るので、二択攻撃をくらわない

ロジャーラッシュ対策技

キャラ	ロジャーラッシュ対策技
スレイヤー	バックステップ、デッド オン タイム※
イノ	大木をさする手、ケミカル愛情※ 窮際desperate
ザッパ	ダッシュ、バックステップ、産まれる!!※
ブリジット	➡+P、しゃがみP、僕とキルマシーン メンテナンス中の悲劇
ソル	立ちK、➡+P、グランドヴァイパー
カイ	➡+P、スタンディッパー
メイ	➡+K、➡+P、バックステップ
ミリア	立ちP、➡+P、ダッシュ、バックステップ
アクセル	しゃがみK、➡+P
ポチョムキン	➡+K、バックステップ メガフィスト・前方※
チップ	しゃがみP、➡+P、万鬼滅砕※
エディ	➡+P、アモルファス
梅喧	しゃがみP
ファウスト	しゃがみ、バックステップ
テスタメント	ウォレント、グレイヴディガー※
紗夢	➡+P、龍刃、[illegible]
闇慈	しゃがみP、HS風神
ジョニー	グリター イズ ゴールド、[illegible] バックステップ
ヴェノム	[illegible]立ちS、 HSスティンガーエイム、バックステップ
ディズィー	しゃがみS、➡+P、足払い(FR)
ロボカイ	立ちP、しゃがみK、バックステップ

※キャンセルでロジャーラッシュを出されたときのみ有効
FR=フォースロマンキャンセル

対キャラ攻略 vs.ディズィー

複数の飛び道具を持つディズィー。それらを自由に作らせないことがポイントになるぞ。

キャンセルポイントに割り込む

左表にある技は、ディズィーがガトリングからキャンセルで出してくる各種飛び道具への割り込み技だ。

ソルのグランドヴァイパーやチップのK殺式転移のように、ディズィーの行動を確認してから間に合うものから、イノのケミカル愛情のように、最速で出さなければいけないものまである。後者は相手のキャンセル場所を予想して、決め打ちで割り込もう。

ダッシュからの技で割り込むキャラは、初段で話し相手を消しつつ、次の攻撃を本体に当てることが必要だ。

また、左表で紹介した技のほかにも、キャンセル話し相手や木の実に対しては、思い切ったダッシュ投げも有効だ。

なお、P話し相手の生成中に、足払いなどでディズィーのダウンを奪える状況が意外に起こる。このときは、話し相手を立ちPなどで壊してから起き攻めしよう。

連係への割り込み（キャラ限）

キャラ	オススメ割り込み技
スレイヤー	Kマッパハンチ(万能)
イノ	ケミカル愛情(万能)
ブリジット	➡+S(話し相手、カウンターヒット)
ソル	グランドヴァイパー(明かり) バンディットブリンガー(遠め、話し相手)
カイ	スタンディッパー(遠め、話し相手)
エディ	ブレイク・ザ・ロウ(遠め、万能)
ポチョムキン	ポチョムキンバスター(近め、万能) スライドヘッド(遠め、明かりor話し相手)
チップ	K殺式転移(万能)
ファウスト	しゃがみHS→しゃがみP(話し相手)
ジョニー	「それが俺の名だ」(万能)
アクセル	鎌閃撃(万能)
闇慈	ダッシュ立ちP→足払い(近め、万能) [illegible](話し相手)
ヴェノム	ダッシュ➡+P→足払い(話し相手)

※万能：明かり、木の実、話し相手に対応　明かり：はじめはただの明かりだったんです　木の実：木の実をとる時に使ってたんです　話し相手：よく話し相手になってくれます

起き上がりのガード方向

この技に注意！

ガード方向が分かりにくいHS話し相手。左の写真の場合、レーザーは右からだが、ディズィー自身が自キャラの左側に居るのでガード方向は右。ディズィー本体に対して、ガードすればいい。

レーザー起き攻めの対策

ディズィーの起き攻めの一つに、HS話し相手を重ねるものがある。これは、ディズィーにダウンを奪われた技によって、起き上がりに重なるか重ならない（跳べる）かを事前に知ることできるぞ。

状況①：足払い後

ほとんどのキャラがジャンプ可能で、空中でレーザー部分をガード→着地という状況になる。この状況では、チップはジャンプをすればレーザーからも脱出できる。また、起き上がりの遅い紗夢だけはジャンプできない。

状況②：しゃがみHS後

レーザーが起き上がりに完全に重なっているわけではないが、ザッパ以外はジャンプで回避できない。

状況③：通常投げ後

エディ、スレイヤー以外はジャンプできない。ただし、ディズィー側も投げ後に最速でHS話し相手を入力する必要があるので逃げられることも。

基本はジャンプで空中に逃げる方法。それ以外にも、強気の➡+Pなどもアリ。

対ディズィー戦用語補足：本文中では、はじめはただの明かりだったんです→明かり、木の実をとる時に使ってたんです→木の実、よく話し相手になってくれます→話し相手、と表記しています。

ロジャーラッシュ対策補足：ロジャーハグからロジャーラッシュを出された場合、ロジャーが低い位置に出現するので、ダッシュや姿勢の低い技でかわすといった対策がやりにくい。

ROBO-KY 対戦で…た採取完了！

対戦攻略

ロボカイ

相性的に厳しいと思われる8キャラの対策を紹介。ポイントを押さえれば勝率アップ間違いなし！
Text ありさかしんや

VS.アクセル

遠距離時は、アクセルの立ちPに対してはダッシュで潜っての接近。しゃがみP、しゃがみHSにはカイ現象(一方的に勝てる)、鎌閃撃には低空ダッシュS(カウンターヒット)を狙っていこう。ただし、鎌閃撃に読み勝ったとき以外は見返りが少ないので、電力が少ないときは座談カイでのゲージためを優先させる。

中距離では、遠距離立ちSカウンターからの連続技をひたすら狙い、要所で飛び道具扱いの➡＋Pを天放石対策に交ぜていくといいだろう。起き攻めはS弁天刈りが怖いので、痛カイ撃や、バックステップ→ダッシュ→攻撃(カイ電波など)を多めに使おう。

ゲージが無い…ージためで…

VS.ポチョムキン

遠距離立ちSを振るとき、相手がハンマーフォールで切り込んできたら、それに反応してカイ幕ホームランor立ちHSを出して迎撃しよう。慣れないうちは確認が難しいが、練習してものにしたい。

また、遠距離立ちSは、相手の➡＋HS、メガフィスト・前方に負けやすいので、時折しゃがみKも立ち回りに交ぜていく。メガフィストをしゃがみKで潜ったら、【立ちK→近距離立ちS→しゃがみS】でダウンを奪おう。

起き攻めは、喰らっとくカイ＋重ねのほかに、立ちK重ねも効果的(左写真参照)。相手のテンションゲージがたまっているときに多用しよう。

この後通常投げが確定…されてキ…2発目…

VS.ソル

ソル戦の主力技は高めで出すジャンプHS(空中投げも兼ねる)、カイ現象(足払いつぶし)、しゃがみKだ。ジャンプHSは、ソルの通常技対空に勝ちやすく、技後にフォルトレスを入力しておけば、ヴォルカニックヴァイパーと相殺したときにガードできる。

しゃがみKでバンディットブリンガーを潜ったら、立ちHS Ⓕ ダッシュ➡＋Pで反撃していこう。また、ライオットスタンプは対処が難しいが、反応が早ければ、立ちHS(カウンターヒット) Ⓕ ダッシュ→痛カイ撃〜で迎撃できる。

起き攻めには、ライオットスタンプ対策に痛カイ撃重ねを重視しよう。

VS.ザッパ

相手が無憑依状態のときは、付かず離れずの距離で立ち回り、こんにちは3匹のムカデのスキを突いて【しゃがみK→しゃがみS】や、遠距離立ちSを決めていく。剣憑依時は、痛そう、っていうか痛いを読んでバックステップでかわし、硬直に立ちHS Ⓕ ダッシュ➡＋Pを決めよう。

また、痛そう、っていうか痛いを直前ガードすれば、追加攻撃を出されなければ、反撃で➡＋Pが確定する。追加攻撃や、ラオウ憑依時のラストエドガイガード後は、ダッシュ遠距離立ちS(カウンターヒット) Ⓒ カイ現象から空中コンボを決められるぞ。

ロボカイ新新連続技

Ⅰ、Ⅱは遠距離立ちSカウンターヒット始動の高威力連続技。Ⅲ〜Ⅴは気絶値が高い連続技で、Ⅲ〜Ⅳは画面端限定の連続技。各連続技の補足は以下の通りだ。

Ⅰ：ジャンプP Ⓙ Kのつなぎを先行入力しない方がつなげやすい。

Ⅱ：ブリジットに対してはジャンプDまでで止めよう。また、ジョニーに対しては、遠距離立ちSの後にLv3カイ現象をはさむこと。

Ⅰ、Ⅱともに遠距離立ちS(カウンターヒット) Ⓒ カイ現象→立ちHSがつながらないキャラに決めやすい。遠距離立ちSは、カウンターヒット確認をし、相手が赤く光ったらボタンを押そう。

Ⅲ：ジャンプSを当てた後レバーを上に入れて、再びホーミングジャンプしたのを確認してから町内カイバーゲンを出すのがポイント。電力ゲージが50%のときに決めると、最も気絶値が高いぞ。

Ⅳ：最初のジャンプSで拾った位置が高かった場合、2度目のSは省き、そのまま町内カイバーゲンを。

Ⅰ：【遠距離立ちS(カウンターヒット)→立ちHS】 Ⓕ 【ダッシュ[illegible]S→立ちHS】 Ⓕ ダッシュジャンプ【S→([illegible])P】 Ⓙ 【K→D】
対応キャラ：スレイヤー、[illegible]、ソル、ポチョムキン、アクセル、[illegible]
※ジャンプP→ジャンプKは先行入力をしない

Ⅱ：【遠距離立ちS(カウンターヒット)→立ちHS】 Ⓕ ダッシュ立ちHS Ⓕ ダッシュジャンプ【S→P】 Ⓙ →D Ⓒ 町内カイバーゲン
対応キャラ：ブリジット、[illegible]、ジョニー、ディズィー

Ⅲ：ダスト→ホーミングジャンプ→S Ⓒ 町内カイバーゲンLv2〜3→二段ジャンプ町内カイバーゲンLv2×1〜4
※ロマキャンなどでゲージ[illegible]回能。[illegible]が65までのキャラを気絶させられる。

Ⅳ：カイ幕ホームランLv2〜3の2段目(カウンターヒット)orしゃがみHS(カウンターヒット)→ダッシュジャンプS Ⓒ 町内カイバーゲンLv2→S Ⓙ 町内カイバーゲンLv2×1〜3
※ロマキャンなどでゲージ[illegible]。気絶耐久値が60までのキャラを気絶させられる。

Ⅴ：町内カイバーゲンLv2(カウンターヒット)→【ダッシュ立ちK→近距離立ちS】 Ⓙ 【K→S】 Ⓙ S Ⓒ 町内カイバーゲンLv2
※[illegible]が65までのキャラを気絶させられる。

VS.エディ

立ち回り中エディ召還をされたら、バックジャンプHSやLv2〜3➡＋HSでの分身破壊。低空ダッシュSや町内カイバーゲンでの本体攻撃。ハイジャンプ→空中ダッシュDでの逃げを使い分けてやり過ごそう。

通常技キャンセルの移動攻撃はジャンプでかわそうとせず立ちKでつぶすのが正解だ。

VS.ヴェノム

相手と距離を取って、座談カイを設置。このとき相手がボール生成→弾くを繰り返すなら、ボールを直前ガード。ボールを盾に攻めてきたら、しゃがみKでボールを潜るか、ハイジャンプで跳び越し、再び座談カイへ。

電力ゲージが50%たまったらLv3町内カイバーゲンを盾にどんどん攻めよう。

VS.ディズィー

飛び道具を盾に攻められたときは、後方or前方ハイジャンプSを振って逃げよう。相手の話し相手を狙って低空ダッシュする場合、【S(本体にカウンターヒット)→P(話し相手を破壊)】→追撃、とするといい。

飛び道具を空中ガードするときは、すべて直前ガードし、なるべく電力ゲージをためよう。

VS.スレイヤー

しゃがみKはDステップと➡＋HSをつぶせる主力技。電力や熱がたまったら、これにカイ現象と➡＋HSを交ぜていこう。➡＋Kを多用する相手にはしゃがみKが振れないので、遠距離立ちSも交ぜていく。

跳び込みや、永遠の翼空振りにはカイ幕ホームラン2段目カウンターを狙おう。

本文中略称：話し相手＝よく話し相手になってくれます

事典

ポチョムキン戦補足：相手の頭の少し上にLv3町内カイバーゲンを打ち出すと、F.D.B.で跳ね返されない。**ソル戦補足**：起き攻めで痛カイ撃を重ねる際、相手がヴォルカニックヴァイパーを出すと相殺するので、こちらは痛カイ撃後毎回カイ幕ホームランを入力しておこう。**ザッパ戦補足**：犬とダークネスアンセムはLv2〜3喰らっとくカイ？で消していこう。

JAM KURADOBERI

対策攻略

蔵土縁 紗夢

今月は鷹嬰脚始動の連続技を紹介。通常投げと共にガード崩しの手段として重宝するはずだ。

鷹嬰脚を中段として活用する

鷹嬰脚は発生が早い上に低空でも出せるので、中段攻撃やガード崩しとして活用できる。基底ダメージ補正が80%掛かるが、見切ってガードするのはほぼ不可能なので、ためらわずに使っていこう。

相手の起き上がり時はもちろんのこと、低空ダッシュ【P→P→P→HS】をガードさせた後に、下段の着地後立ちK orキャンセル鷹嬰脚で二択を掛けたりと、使いどころは多い。ガードされても有利なので、積極的に攻めよう。

●連続技解説

Ⅰ、Ⅱ、Ⅲは鷹嬰脚を低い打点で当てたときの連続技。ただし、少しでも高い打点の場合は地上技につながらないので注意したい。連続ヒットしない状況では相手のリバーサル通常投げに気を付けよう。なお、Ⅱは軽量級キャラ以外、Ⅲはイノ、ブリジット、メイ、ミリア、梅喧、紗夢、ディズィーへの連続技だ。

Ⅳは攻撃レベルの高い鷹嬰脚の1段目を利用する連続技。空中ダッシュが可能な場合は、鷹嬰脚1ヒット目ロマキャンから空中ダッシュ【P→HS】とつないでもいいぞ。

鷹嬰脚からの連続技

Ⅰ：鷹嬰脚（4ヒット）→［[illegible]→足払い］
Ⅱ：鷹嬰脚（4ヒット）→激・砕神拳→空中ダッシュD→（着地）ジャンプS Ⓙ HS Ⓒ 龍刃→劍楼閣→逆鱗
Ⅲ：鷹嬰脚（4ヒット）→激・砕神拳→ダッシュジャンプD Ⓒ →龍刃→劍楼閣→逆鱗
Ⅳ：鷹嬰脚（1ヒット）Ⓡ →+K（2ヒット）Ⓙ 空中ダッシュ［P×3→HS］→［近距離立ちS→足払い］

ずうずうしく再度低空から鷹嬰脚を出していくのもいい！

JOHNNY

対策攻略

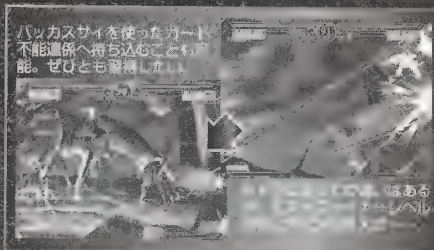
ジョニー

画面端で通常投げを決めた後の連続技を紹介。[illegible]で極める[illegible]！

通常投げからの連続技

左表の連続技は、すべてミストファイナーLv2時、画面端での通常投げ始動のもの。

Ⅰ、Ⅱはミストファイナーを利用したループからの燕穿牙を初段のみヒットさせる連続技。ディバインブレイドフォースロマキャン後は、ジャンプKを出すタイミングが遅れてしまうとジャンプSが空振りする恐れがある。

Ⅲはジャンプ D始動の連続技。上記の連続技と同様に空中ディバインブレイドフォースロマキャン後は、なるべく早いタイミングで空中ダッシュする必要があるぞ。

Ⅳはスレイヤー、Ⅴはポチョムキン専用の連続技。前者のグリター イズ ゴールド後はレバー上方向を入れ続け、ジャンプした瞬間にDボタンを押すように。後者は【HS→D】部分のつなぎを遅らせる。

Ⅰ：[Lv2ミストファイナー・上段→グリター イズ ゴールド]×2→空中ダッシュ[K→S→D] Ⓒ 燕穿牙（遅めキャンセル）
対応キャラ：カイ、エディ、アクセル
Ⅱ：[Lv2ミストファイナー・上段→グリター イズ ゴールド]×2→ディバインブレイド Ⓕ ジャンプ[K→S→D] Ⓒ 燕穿牙（遅めキャンセル）
対応キャラ：イノ、[illegible]、ブリジット、ミリア、ポチョムキン、[illegible]、ロボカイ
Ⅲ：ジャンプD→空中ディバインブレイド Ⓕ 空中ダッシュ[S→D] Ⓒ 燕穿牙（遅めキャンセル）
対応キャラ：メイ、紗夢、ジョニー（始動をジャンプ[K→D]に）、アクセル、ヴェノム、ディズィー（空中ダッシュ部分を[K→D]に）
Ⅳ：Lv2ミストファイナー・上段→グリター イズ ゴールド→ジャンプD→空中ディバインブレイド Ⓕ 空中ダッシュ[S→D] Ⓒ 燕穿牙（遅めキャンセル）
Ⅴ：ジャンプ[K→S→HS→D]→Lv2ミストファイナー・上段→グリター イズ ゴールド→ディバインブレイド Ⓕ ジャンプ[K→S→D] Ⓒ 燕穿牙（遅めキャンセル）

バッカスサイを使ったガード不能連係へ持ち込むことも可能。ぜひとも習得したい。

TESTAMENT

対策攻略

テスタメント

ダウン復帰できるまでが早くなったので、画面端でのナイトメアサーキュラー絡みのコンボを[illegible]。

ゼイネスト・グレイヴディガーの重要性

新バージョンではダウン復帰できるまでが早くなったため、連続技中の立ちHS Ⓒ グレイヴディガーが3ループ目でつながらなくなる。そこで、空中ヒット時にすぐダウン復帰できなくなったゼイネストを利用していこう。ゼイネストは空中ヒットでものけぞりが長く、連続技の後半に当てた後でもグレイヴディガーにつなげることができる。

Ⅰは、軽いキャラと極端に重いキャラ以外に狙える連続技で、相手を画面端に追い込んだままダウンを奪えるのが最大の利点。最後の立ちHSを低めに当てるのがポイント。

Ⅱはロボカイ、Ⅲはポチョムキン用の連続技。こちらも、相手を画面端でダウンさせる。Ⅳは軽いキャラ用。こちらは残念ながら相手を画面中央に追いやってしまう。

画面端での連続技

Ⅰ：［しゃがみKor⇒+P→近距離立ちS→遠距離立ちS］Ⓒ ナイトメアサーキュラー→立ちHS Ⓒ グレイヴディガー→近距離立ちS Ⓒ ゼイネスト→立ちHS Ⓒ グレイヴディガー→立ちHS Ⓒ ゼイネスト→グレイヴディガー
Ⅱ：［しゃがみKor⇒+P→近距離立ちS→遠距離立ちS］Ⓒ ナイトメアサーキュラー→［しゃがみP→立ちHS］Ⓒ グレイヴディガー→［遠距離立ちS→立ちHS］Ⓒ グレイヴディガー
Ⅲ：［しゃがみKor⇒+P→近距離立ちS→遠距離立ちS］Ⓒ ナイトメアサーキュラー→［立ちP→立ちHS］Ⓒ グレイヴディガー→［立ちK→立ちHS］Ⓒ グレイヴディガー
Ⅳ：［しゃがみKor⇒+P→近距離立ちS→遠距離立ちS］Ⓒ ナイトメアサーキュラー→立ちHS Ⓒ グレイヴディガー→立ちHS Ⓒ グレイヴディガー→［立ちK→近距離立ちS］Ⓙ K Ⓒ グレイヴディガー

大ダメージを与えつつ、相手は画面端。ここで起き攻めに成功すれば[illegible]

紗夢補足：龍刃強化時は、ロボカイ、ポチョムキン、ジョニーに激・砕神拳→強化龍刃ロマキャン→千里沁鐵→近距離立ちS→ジャンプS→二段ジャンプHS→龍刃→劍楼閣→逆鱗を決められる。
ジョニー補足：ヴェノムには空中ディバインブレイドのキャンセルを遅らせないと、ダウン復帰される。また、ファウストには、グリター イズ ゴールドから連続技Ⅱへ移行できる。

スコアトライアル絶賛開催中！

おなじみのステージ攻略は、ついに最終面であるステージ5を攻略。クリアまで後一息だ！　「なかなか先に進めない」という人は、今回から始まった初心者向け攻略を参考にして頑張ってほしい。

Text：C・LAN（初心者、稼ぎ攻略）、伊勢猫（ステージ、ボス攻略）、福田サクテル（式神タブロイド）

式神の城Ⅱ
■メーカー：アルファ・システム／タイトー
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：1レバー＋2ボタン
■発 売 日：2003年4月22日（稼働中）
■使用基板：NAOMI（GD-ROM）

※本記事はノーマルモードを元にしているため、そのほかのモードとは異なる場合があります

式神の城Ⅱ スコアトライアル

壱式		弐式	
5,717,785,090	TZW?	6,019,827,140	TAKL
5,578,816,320	.BB	5,874,167,490	009#
5,417,778 ,030	NYA	5,792,531,610	PST！

壱式		弐式	
5,474,505,800	NANA	5,642,153,300	DSKK
5,344,772,090	MGA	5,316,224,180	ALZ！
5,327,175,720	DONG	4,729,401,300	DHIK

壱式		弐式	
5,217,019,970	NETA	5,313,306,940	YS33
4,642,946,830	ABEC	5,100499,130	KSG
4,568,231,970	THK！	4,811,557,340	#REI

壱式		弐式	
5,895,379,760	JSBT	6,114,460,070	ORS
5,821,452,800	YOSK	6,112,502,210	GAN
5,433,705,940	YS33	6,048,994,920	KMT

壱式		弐式	
5,438,097,950	3333	5,506,735,790	DASI
5,363,363,410	MIE	5,323,453,810	NIGU
5,333,201,260	KAK	5,241,551,340	DIZZ

壱式		弐式	
5,338,340,300	ACF	5,035,888,230	KML
4,944,874,670	KBY	4,941,362,270	AMS
4,885,997,330	PWL	4,613,626,660	DONG

壱式		弐式	
4,972,014,200	YYN	4,812,461,080	N.S
4,616,023,180	HAA	4,012,727,440	Y.I
4,561,940,010	K.D	3,993,509,830	KENO

今月の5億Pts.賞	
500,000,000	KDM
500,000,000	ISE
500,000,000	AILY
500,000,000	THK

二人プレイ		
1	6,238,288,560	YUKI&MIU
2	5,887,887,030	8TR&8TR
3	5,351,898,330	SORA&373

アルファ・システム特別賞
TDL
タバサさん
KAZU

抽選プレゼント
水瀬
END
キング・オブ・ハート
新城と言えばやっぱりヌシですね！
DIC-あやめ

※アルカディア抽選プレゼントの当選者は、発送をもって発表と換えさせていただきます。

『月子さん』の正体が明らかに!?　式神タブロイド

今回は、『式神の城』シナリオ担当の石神堅信さんから、ド肝を抜くようなご回答をいただきました！　公開していいんですか、コレ（汗）。

Q：『式神の城Ⅱ』のストーリーでは、大きく分けて事件の謎を追う要素と、キャラの内面をクローズアップする要素がありますが、それらのバランスなどで苦労した点がありましたら教えてください。また、前述の要素以外でも、苦労した点などありましたら教えてください。

A：前作が闇なら、今度は烈火の炎という感じで書きました。全員、前作と比較して玖珂にあてられてます。つまり熱くなっています。

説明とキャラの掘り下げのバランス等は考えてませんね。計算された美しさよりも、熱さを感じてもらえるように描いています。前作がデモの度にプレイヤーの気分が途切れる感じがしていたので、今回はなるべくそういうことが無いように気を使いました。

今回は前作と比較して気楽にやれました。僕の場合、軽い方が得意なので。だから今回は、肩の力を抜いて楽しいキャラたちを描くことができたのではないかと思います。

Q：デモシーン制作が最もスムーズに行なえたキャラ（コンビ）、最も難産だったキャラ（コンビ）を教えてください。

A：どれも同じ時間しか掛けてません（笑）。1日5パターンづつ、1時間半で機械的に書いています。全般的に書きやすかったのはエイジャ兄弟ですね。コンビでは、光太郎がらみはみんな楽でした。

苦労したのは小夜ですね。あんまり男にとって都合いいヒロイン書くのは嫌いなんで、どうしてやろうかなーとか色々考えました。青さが出てるといいなと思いますけど。

Q：お気に入りのデモシーンを教えてください（敵でも味方でも）。

A：「ハー！」「フーン！」「オー！」ですね。自分で書いて笑ってました。

Q：あえて『式神の城』の世界をジャンルで分類するとしたら、何に該当しますか。

A：ねずみの嫁入りです。ってジャンルじゃないじゃん（笑）。ええと、そうですね。ハードボイルドな話を女がたたき壊すというジャンルですね。

Q：プロローグで光太郎が抱えていた少女は何者ですか？

A：ゲーム上ではボツになった伊勢皿乃というキャラですね。『式神Ⅲ』では（あるかどうかはさておき）拘留中の金に代わって、万年ふられ男とコンビを組みます。

Q：光太郎のデモで、何度か名前が出てくる「月子」とは何者ですか？

A：妹で、許婚で、病弱少女という考えられる最強の要素を持った、小夜とふみこのライバルです（笑）。光太郎が小さな女の子にガードが甘いのは全般的にコイツのせいです。

玖珂兄弟に大切にされているお姫様で、光太郎が大人になることを急ぐ原因であり、許婚でもあります。

Q：実はほかの開発スタッフにも内緒にしていたのですが、という秘話などありましたらゼヒ教えてください。

A：僕、結婚しました（笑）。もっとも指輪はめてたから、気付いた人は気付いていたかも。ちなみに相手は髭面のおっさんです。5年掛かりで攻略しました。

Q：プレイヤーへのメッセージをお願いします。

A：乙女たちよ、男は腕力でしとめろ。

（石川県　U.J.さん）
☆夏こそ、そう快シューティング！いい時期にハマったねえ〜。

（富山県　夜坏揺音さん）
☆アララ人気（ほんとスゴイ）に、エイジャ兄弟がどこまでくい込めるかが楽しみ。

各締切時の賞&賞品：【アルファ・システム特別賞】開発スタッフ描き下ろしイラスト色紙（3名様）、【5億Pts.賞】オリジナルQUOカード（5名様）、【アルファ・システム抽選プレゼント】インストラクションカードセット（5名様）、【アルカディア抽選プレゼント】スコアトライアル告知用ポスター（5名様）、オリジナルQUOカード（2名様）、【式神マスター（最終締め切りのみ）】ポスター／オリジナルQUOカード／オリジナルグッズなど。

クリア重視 三大オススメキャラクター

キャラクター	長所	短所	解説
光太郎・弐式	式神攻撃が高性能で、攻撃と特殊攻撃も強力。稼ぎをあまり意識しなくても、他キャラに比べるとかなり高スコアが出る。	式神の攻撃力が低いため、これに頼り過ぎるとボス戦で長期戦になる。同様に後半面は押されやすい。また、特殊攻撃の攻撃範囲が狭い。	敵を自動追尾するザサエさんは、攻撃力こそ低いものの非常に使い勝手がいい。道中は出しっ放しにして、近くの弾に適当にカスるだけでも、前半面は楽に抜けられ、点も高い。ショットも強く、特殊攻撃は最強クラスの攻撃力を誇るが、距離が離れるとほとんど威力が無いため、ボスに決め打ちしよう。エクステンド5回目の32億を目標に。
金・弐式	金の長所は全キャラ中最強を誇るショット。これだけでザコ、ボスを問わず敵をどんどん押していける。式神攻撃も汎用性が高く優秀。	特殊攻撃が広がるので離れて撃つと攻撃力が一定していないものの、あまり気にならない。式神の操作にクセがあり、使いこなしが難しい。	ホーミング弾を左右に撃つショットは高威力で、ハイテンション状態ならほとんど攻撃されること無く敵を処理できる。仁王剣も上下に振って周囲をなぎ払ったり、ボスに2本刺して一気にダメージを与えるなど状況に応じた使い方が可能。特殊攻撃も接近すれば高威力。欠点の少ない高火力キャラだ。エクステンド4回目の25億を目標に。
ニーギ・壱式	弾避けをほとんどしなくていいのが最大の長所。発動時間を把握して、効率よく吸いにいこう。特殊攻撃は攻撃力は低いが、効果時間が長い。	スコア稼ぎが難しくエクステンド回数が少ない。結果的に使える特殊攻撃が少なく、ミスも許されない。また、通常移動が遅いのも短所。	前方180度をカバーする式神攻撃がほとんどの敵弾を吸収するため、激しい弾幕も弾避けせずに抜けられる。ショットを押しっ放しにし、バリアが出たら前に出て、消えたら次が出るまで少しずつ下がる、という方法でほとんどの難所を突破できる。このとき、左右から来る弾には十分注意しよう。発動時間の長い特殊攻撃も有効な回避手段になる。

あきらめるのはまだ早い！

初心者向け 1コインクリアへの道 前編

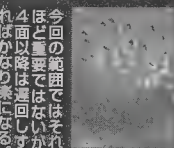
[illegible]る縦シュー[illegible]では難易度はそれ[illegible]く高くない本作だが、これ[illegible]ジャンルをあまりプレイしていない人には、な[illegible]敷居が高いもの。[illegible]も何となく終わってしまう人のために、クリア重視のワンポイント攻略をお送りしよう。

まずはクリア重視の基本から。ザコが多い場面ではショットが強力だが、あまりにも得点が低いとライフと特殊攻撃が増えないので、ボスなど高得点の敵には式神を使って8倍を狙っていこう。

POINT 1 ハイテンション攻撃で道を切り開け！

ほとんどのキャラクターは、式神よりもハイテンション攻撃の方が強力。さらに言えば、ノーマルショットでも十分強い。道中では無理をせず、ショット中心に敵を倒そう。カスるときは真下に飛んできた弾に近付いて、一緒に下がっていこう。

POINT 2 終盤の難所は"遅回し"で回避

今回の範囲ではそれほど重要ではないが、4面以降は遅回しすればかなり楽になる。

敵を倒すのが早いほど多くの後続が出現するのが"早回し"。逆に敵を倒すのが遅ければ、出現する敵は少なくて済むわけだ。クリア重視なら、早回しならぬ"遅回し"が有効に使える。弾数の少ない場面では、あえて敵を逃がすようにすれば時間を稼げるぞ。

アララ・クラン

第一形態は、遅れると真下に大型弾が来るので注意。第二形態は先にビットを破壊して撃ち込み。第三形態は緑弾を誘導後、赤弾が来る場所でショットを撃ちながらかわそう。

第二形態はビット弾にカスって本体を攻撃。

画面下方をキープ

STAGE 1-2

このステージも激しい攻撃はほとんど無いので、あまり前に出なければ大丈夫。エオが3機、続いて左右に2機登場する場所では、オダルが右中央から左下に流れていく。右下に陣取れば体当たりの危険は無い。左右から大量のラド、中央にエフ4機の場所は、直後左右から高速のエフが来るので気を付けよう。

ボスのパーツをはがそう

STAGE 1-1

最初のステージだけあって敵弾は少ない。画面の下方をキープしていれば、体当たりをくらうことも無く安全。後半で大量のオダルが来るポイントはぶつかりやすいので、万全を期するならショットを使おう。ボスは耳と本体だけは高倍率で破壊したい。ニーギで耳を取るときは、足破壊後にバリアを重ねよう。

アルゴス・ダンデオン

全形態とも攻撃前に張り付いて大ダメージを与えられる。第一形態は「血が騒ぐ」→盾出現まで、第二形態は左右のビットが出現するまで。第三形態はショット+重なって特殊攻撃を使用。

ニーギ以外は第二形態以降は弾避けは必要無い。

後半のザコラッシュに注意

STAGE 2-2

序盤は左をラドが通過する。放っておくと弾を撃たれるので、真下でショットを撃とう。大量に出現するエフの出現位置はランダム。弾の軌道も毎回変わるので注意。左右のケンは、ラドに突進にも気を付けつつ針弾の束を誘導。ラストのエフ4列は、端付近からショットで一掃しながら反対側へ移動して全滅させる。

ゲルはなるべく8倍で

STAGE 2-1

大量に出現するエフの弾は先端が大きい。狭い空間で避けようとすると、その後方から次の弾が迫り逃げ道をふさがれる場合がある。早めに大きくかわそう。光太郎は、あまり上の方に式神を置くと下で体当たりされやすい。ゲルは25枚のコインを出すので8倍なら200枚。この敵だけは8倍破壊を心掛けよう。

ファイ&セイ

第一形態は左右に大きく動きつつ、第二形態は早めにレーザーの回転方向を見切って正面近くで攻撃。第三形態は張り付いて速攻撃破。第四形態は厳しければ特殊攻撃で削ろう。

第四形態は開幕に少しだけ張り付けるぞ。

ヘゲルのレーザー軌道を覚えよう

STAGE 3-2

計6回出現するヘゲルは、早めに破壊しないとレーザーに追い込まれるのでショットで破壊。1回目は中央で消滅。2回目は左から右、3回目は右側は左へ、左側は右へ曲がる。4回目は左に曲がっていく。5回目は一番下が安全。オダルがしつこく自機に向かってくるので早めにショットで。6回目は左に回転する。

壁に張り付いてみよう

STAGE 3-1

三差路以降が難所。前方に出現するヘゲルはショットで早めに倒そう。その後再び三つに分かれるが、右は小ブロック+ヘゲル、左はヘゲルが2機居るので中央突破。ニーギは1枚ブロックを事前に破壊しないと、ほかの敵を倒しにくいので注意。ボス前に高速移動するブロックを抜ける場所は、危かったら特殊攻撃。

特殊攻撃を増やす方法：本作のエクステンドは7億エブリだが、最初は4億で増える。ノーミスで4億を達成できるならゲームスタート直後にわざとミスして特殊攻撃を増やすのも手だ。同様に、エクステンド直前にライフが満タンのときにも、ミスしておけば特殊攻撃が増やせる。ただし、予想外のミスがあると残ライフが1になってしまうので、あくまで余裕があるときに。

金始動で5段消し2回を狙え！

稼ぎ攻略 STAGE3-1

道中はできるだけ壁に張り付き8倍を維持。壁から壁に渡り歩くときのわずかな時間の破壊敵、回収コインだけでも、8倍アクションにして200～300くらいはすぐに差が付いてしまうぞ（どの面にもいえることだが）。そして、キューブの集合体であるボス・フレイ。ここは3面の一大イベントとなる場所だ。限られたキューブを使って、4段、5段の同時消しをいかに多く行なうかが課題になるが、時間を掛け過ぎても非効率。この辺りの兼ね合いが難しく、また面白いところだ。

キューブのコイン法則

段をそろえてキューブを消すと、1段目が1個につき8枚、以降段数に応じて（その段の）コイン数が8ずつ増加する。6段以上で累計が512を超えるが、全回収は一応可能。なお、単体破壊時は1枚でT.B.S.に従う。

ライン消しの出現コイン枚数

8n×4（n段目）

段	コイン枚数	累計
6段目	48×4=192	672
5段目	40×4=160	480
4段目	32×4=128	320
3段目	24×4=96	192
2段目	16×4=64	96
1段目	8×4=32	32

30秒待つ価値はあるのか？

例えば開幕に5段を狙う場合などは90秒まで待たなくてはならないが、4段＋1段が5段になるだけなら大損。コインが400枚以上増えるなら、待つ価値アリだ。

30秒（4,500万）のモトが取れる8倍コイン枚数 ＝ 約429枚

5段消し2回目～ラスト

まう。5段消し成立時に、ちょっと撃ち始めるタイミングがベスト。……ら日を壊すといい。この後……目以降に白と赤が三つずつ、金が……して赤と白を二つずつ破壊。赤白……

破壊ブロック

5段消し2回目

5段消し1回目

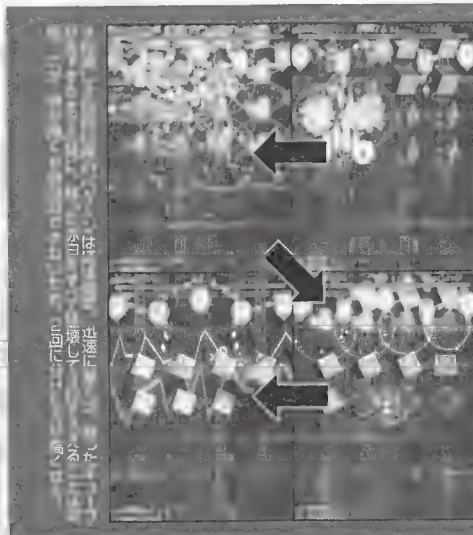
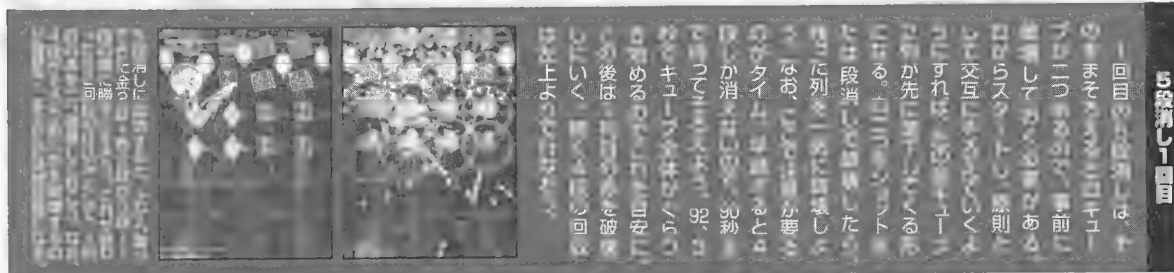
金キューブ

白キューブ

赤キューブ

START

5段消し1回目

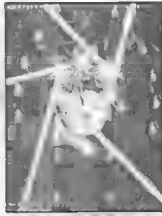
スタート～仕込み

金キューブまでの紅白キューブ数

列	1列目	2列目	3列目	4列目
赤	8	6	18	14
白	12	14	5	9

貫通弾キャラは、開幕の赤4段がやりやすい。

右2列の前半を利用して段をそろえて消そう。

1回目は白が2個ある。ショットで破壊か……。

BOSS エイジャ兄弟

ヘゲルの回収精度がこの面のスコアを決める。

この面で重要なのがヘゲル。1編隊目は左右からエフが大量に来るので、式神を中央で出し直す。近距離型はそのまま前に、遠距離型は回り込むか下がって紫弾にカスる。四隅に出現する4編隊目、オダルと一緒の5編隊目は全機8倍が難しい。2～3機を確実に仕留める方針で。6編隊目は、式神で全方位に攻撃可能なキャラは、輪の中へ入る。

ヘゲルをどれだけ倒せるか？

稼ぎ攻略 STAGE3-2

6段消しの回収：キューブを段消しすると、1列目上＞1列目下＞2列目上＞2列目下＞～＞4列目下という順に、左上から右下に壊れていく。コインもこの順に発生するため、左上に陣取れば6段消しのコイン672枚を全回収可能なことを確認。ただし、6段そろえるには最低でも60秒まで待つ必要があり、パターンも複雑になる。現実的かどうかはまた別の話……。

STAGE-5 ミツルギ側面

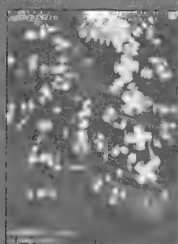
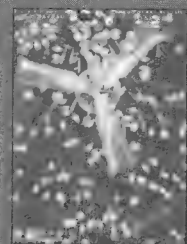
巨大な剣の様なものの正体。それは、神々が復権のために別世界から呼び起こした、巨大な武具「ミツルギ」だった。それ[illegible]の化身と[illegible]太郎の兄「[illegible]なぜ部分であるべき人間が、全体である世界に反逆する？」世界と人間、神々と人間との戦いに、最後の審判が下るときが訪れる。

最終ステージだけあってセクション道中&ボス戦共に、画面を覆い尽くさんばかりの敵弾が待ち受ける。そのほとんどがアドリブの回避を要求されるので、まずは危険ポイントを決め打ち特殊攻撃で抜けるのがオススメ。出現&攻撃パターンを把握できたら使用数を減らしていこう。

BOSS / START

SECTION 1

出現位置を覚えても速攻破壊ができない大型攻撃体のウルと、シギルが出現するポイントがセクション道中における最大の難所。ハイテンション攻撃を活用して、シギルはできるだけ8倍破壊&回収を狙っていこう。

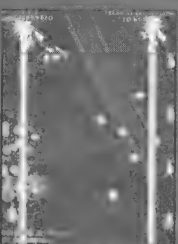
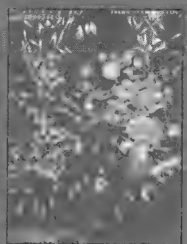
AREA D オダル&エオ編隊～追加エントリー

ボス前の追加エントリーはオ[illegible]オダル（29～30）は[illegible]

AREA C シギル地帯～オダル&ヘゲル地帯

シギルはハイテンション[illegible]

この位置が安全[illegible]稼ぐな[illegible]

緑弾をばら撒くラド編隊（13～14）に続いて、耐久力の高いシギル×3機（15～17）が出現。[illegible]重なるので、ハイテンション攻撃で撃ち落とすのが安全確実だ。3機目のシギルを破壊すると、紫[illegible]のレーザーを回[illegible]

AREA B ウル地帯～ザコ混成編隊

ラド地帯を抜けると、耐久力が高い大型攻撃体のウル×2機（3[illegible]

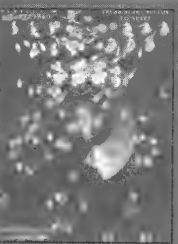
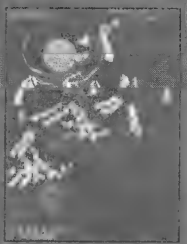
AREA A オダル・ラッシュ地帯

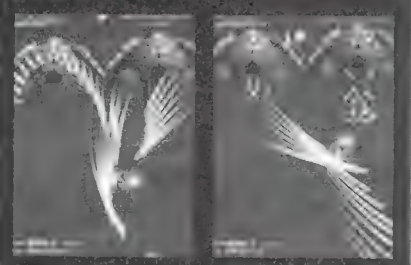
[illegible]

弾幕の抜け道を探せ！

厳しい弾幕の回避が要求されるステージ5の道中では、いかに画面端に追い詰められないようにするかが重要。特に自機を狙って攻撃してくるAREA Aの序盤やAREA Cのシギル地帯などは、始めから画面中央に居ると逃げ場が無くなりやすい。こういった場面では、あらかじめ左右いずれかに敵弾を引き付けておき、反対側の広いスペースへ少しずつ移動していくのが基本になる。

自機を狙って広角に撃たれる敵弾は、画面端に誘導していけば楽に回避できる。

画面上が弾だらけの場面であっても処理落ちが掛かるので落ち着いて回避しよう。

誘導弾の回避パターン

ウルが出現と同時に発射する誘導レーザー×14発2セットは、回避をパターン化すれば確実に避けられる。具体的なパターンは、レーザーが発射される前に左側ウルの後方で待機。レーザーが向きを変えてスピードが遅くなったのを確認したら、右方向へ移動を開始。そのまま移動を続けて、右側ウルのレーザーを回避できたら今度は上方向へ移動すればOKだ。式神未使用時の移動速度であれば、これで左側ウルのレーザーも問題無く回避することできる。例外的に、ニーギ・壱式は式神使用時の方が移動が速いので忘れないように。

画面中央の左よりでレーザーを待ち、向きを変える直前に右へ移動→上へ移動で回避が可能。ウルから射出されたエフは、左右いずれかをショットで破壊すれば楽勝だ。

△ 名称：ヘゲル（Hegel）
スコア：4,590Pts. 出現コイン数：10
序盤に出現する2機は破壊できないので要注意。

□ 名称：エフ（Eh）
スコア：7,650Pts. 出現コイン数：3
ウルの艦載機は砲座部がそろうと方向転換していく。

○ 名称：オダル（Odal）
スコア：2,560Pts. 出現コイン数：1
これまでと違って激しく弾を撃ってくるので注意。

張り付きは厳禁!?

これまでのボス戦では、開幕に張り付き→ハイテンションが有効だったが、晋太郎の第一形態は無理なので注意しよう。第二形態以降は形態変化&パターン変化直後に張り付けるが、意外に短い時間なので無理はしないこと。弾幕を回避しながら、ハイテンション攻撃→式神攻撃が基本方針となる。

ただし、近距離タイプの式神攻撃だと本体への接近は厳しいので、無理せずにハイテンション攻撃で形態変化させた方が無難。稼ぎを考えるなら、最終形態のみショットでダメージ調整し、特殊攻撃の無敵時間を利用して式神で倒そう。

特殊攻撃のダメージ量を計算に入れて発動していこう。

スタート直後に張り付くと爆雷に当たるので要注意。

STAGE 5-1&2 BOSS

玖珂 晋太郎(世界の秩序)

BOSS SCORE

本体(玖珂晋太郎)	8,000,000Pts.
本体(世界の秩序)	10,000,000Pts.

晋太郎&世界の秩序 形態別 攻撃パターン一覧

晋太郎 第一形態(①→②)

②玄乃丈・式神アレンジ　①ロジャー・式神アレンジ

爆雷回避後は残り弾でハイテンション状態に。

第一形態の開幕は、ロジャー・式神攻撃をアレンジした爆雷攻撃。ロジャーよりも爆雷の数が多く、弾速もまちまちなので爆雷のすき間を回避するのはかなり難しい。安全&確実にいくなら、爆雷が発射される前に画面の左右へ移動してひとまとめにして大きく回避していくこと。

爆雷を4セット発射後は、玄乃丈・式神攻撃をアレンジした雷球×7+扇状ばら撒き紫弾の複合攻撃。パターン①でしっかりとダメージを与えていれば、すぐに形態を変化させられる。ランダムに見える雷球の動きは、一定のパターンになっているので回避をパターン化していこう。

晋太郎 第二形態(①→②→③)

③金・通常アレンジ　②光太郎・特殊アレンジ　①小夜・通常アレンジ

第二形態のパターン①は、小夜・通常攻撃をアレンジした扇状弾幕+紫弾。中央青札の左右にあるすき間を維持しつつ、一定間隔で自機狙い赤札→紫弾を反対のすき間へ切り返せばOK。ダメージをしっかり与えていけば、このパターン中に次の形態変化へ持ち込んでいける。

赤札→紫弾8セット後、自機に突進してきてパターン②の光太郎・特殊攻撃のアレンジ攻撃。爆風→旋回軌道で光弾が広がるため、回避しやすいように画面上部に撃たせること。金の通常攻撃アレンジのパターン③は、画面中央で左右からの紫誘導弾を上下に避ければ問題無い。

晋太郎 最終形態(①のみ)

①ニーギ・通常&式神アレンジ

最終形態の攻撃パターンは、ニーギ・式神&通常攻撃のアレンジ。晋太郎本体からの攻撃は基本的に無く、ビット×4から旋回連射紫弾+ばらまき破壊可能弾の複合攻撃がメイン。ただし、本体正面にダメージを与えると、展開されたバリアからランダム軌道の光弾が発射されるので注意が必要。避け切れないと判断したら早めに特殊攻撃で回避だ。

晋太郎 第三形態(①のみ)

①ふみこ・通常アレンジ

第三形態の攻撃パターンは、ふみこ・通常攻撃のアレンジで扇状にショットを連射してくる。とはいえ弾速が遅いため、距離を離して画面下で回避していけば問題無し。ただし、ショットの間隔はかなり狭いので、移動が速いロジャーなどは突っ込まないように注意! 耐久力も低めなので、ハイテンション攻撃で早めにケリを付けてしまおう。

最終ボス 世界の秩序

晋太郎を倒すと、本来の姿を取り戻した世界の秩序との最終決戦になる。各形態ごとに一つの攻撃パターンのみで、ここまで到達できたプレイヤーなら、決して回避は難しくないハズ。どの形態も開幕に張り付きが可能で、第三形態と第五形態は張り付いたままで倒すことが可能。特殊攻撃は残しても意味が無いので、積極的に使っていきたい。

第三形態はサーチビットを誘導して内側に入れば張り付きが可能だ。

第五形態は、本体正面で回避しても難度は変わらないので密着しよう。

世界の秩序 各種形態

最終形態	第五形態	第四形態	第三形態	第二形態	第一形態
旋回ばら撒き緑弾+旋回ばら撒き紫弾	低速格子弾	全方位弾+回転地形	サーチビット	低速回転弾	扇状緑弾×2+自機狙い紫弾

◆ 名称:シギル(Sigil)
スコア:50,000Pts. 出現コイン数:25
ザコの中では最高クラスの攻撃&耐久力を誇る。

◇ 名称:ウル(Ur)
スコア:0Pt. 出現コイン数:25
エフ×6機を搭載した大型攻撃体で基本点は0Pt.。

▲ 名称:エオ(Eoh)
スコア:11,240Pts. 出現コイン数:10
追加エントリーでのみ出現し、広角に紫弾を撃つ。

ガンシューがうまくない自分が、一般プレイヤーの基準なんです

ゲームを出した反応は

——というわけで、実際にゲームが発売され3カ月たったわけですが、手応えはいかがですか?

薩川　今回武器の切り替え、「武器チェンジシステム」が入ったので、どう反応があるか気になったんですが、プレイヤーの8割の方は理解してもらえたようでホッとしました。ただ、残り2割、とくに女性やお子さんにはやはり分かりずらかったようで、そこが残念ですね。ただ、『タイムクライシス』シリーズは、毎回進化することをモットーに作ってますので、そのあたりがジレンマなんですよね……。

——武器の種類は、今回登場しているもの以外にも、アイデアはあったのですか?

薩川　手榴弾とか作りましたね。あと、当たると一瞬敵が止まる武器とか。ただ、空中にいる敵が浮いたまま止まってしまうとか、見た目が良くなくて没でした(笑)。

また、あれ以上武器の選択肢を増やすと、武器の切り替えができなくなるんです。表示を見なくてもある程度大丈夫なようにしたかったんですが、選択肢が三〜四つなら確認できても、それ以上はプレイしていて混乱してしまう傾向があるようなんです。

——なるほど。現在の武器の種類を決めるときに、入れることを悩んだ武器はありますか?

薩川　威力の調整が難しく、グレネードを入れるかどうかで悩みました。最初の段階では、撃つと画面内の敵全員が死亡するグレネードとかもあったんですよ(笑)。

——ほかにも調整などで苦労した武器はありますか?

薩川　ショットガンの調整で苦労しました。当たる範囲を小さくすると、威力は強いがマシンガンと効果が変わらなくなりますし、逆に広くすると、弾の間を敵がすり抜けて来たりしましたから。何とか調整して、中距離で爪で斬りつけてくる敵に効果的に当たるようになりました。

——ところで、このゲームは1コインクリアをさせることを前提に作られているのでしょうか?

薩川　してます！　基準は、必ず私がプレイしたとき、1コインクリアできるようにする、というものですから(笑)。

ガンシューがそれほどうまくない自分が、一般プレイヤーの基準なんです。縦シューティングとかでもそうだと思うんですが、難しすぎるとマニア向けになってしまいますから。開発者が1コインでクリアできるというのは、最後の聖域として残しておかなければいけないいような気がしますね。

ナムコ筐体のヒ・ミ・ツ

——ナムコのガンコントローラーは、撃つとブローバックするのが独特の仕様になってますが、これは伝統なんですか?

前野　伝統……かどうかは分からないですが(笑)。やはり、あった方が、撃ったときにプレイヤーが爽快感を得られると思うので、入れています。

薩川　銃の形はシリーズを通して共通なんですが、中の仕様は、結構細かくマイナーチェンジしています。

——今回は「武器チェンジシステム」が入りましたが、あのガンコンの動き方で、武器ごとの違う挙動もさせているんですか?

薩川　そうですね。グレネードでは、少しスライドを引いている時間を長めに設定しています。あの調節も難しくて、長く引きすぎると、中の磁石が焼き切れたりするんですよね。何個か開発中に壊しました(笑)。

前野　その磁石を使って、最初人がプレイしていない時にガンホルダーの中でカタカタ銃を揺らそうとしたんですが、耐久性に問題を増やしてしまうので、却下されました(笑)。

——(笑)今回、筐体の色が黄色のイメージが強いですが、何かテ

ついに『タイムクライシス3』の記事の最終回。終わるにあたり、ゲームデザイナーと筐体デザイナーに出演を願い、苦労話やガンシューティングジャンルについて語ってもらった。冬発売予定の『TC3』家庭用の話もあるぞ！

インタビュアー：善之字元帥　マッスル北裏
イラスト：今井 神

STAGE2のこの場面で、右上をすごいスピードで黄色い兵士が横切る。数少ない隠し的要素の一つ。

二回作り直したという白い地中海風の町と、ヒロインのアリシア（手前）。家庭用では、この時主人公たちと別れた彼女の活躍も、描かれるようだ。

ーマがあったのでしょうか？

前野　色がテーマというより、あまりたくさん色を使うと、筐体のシルエットが認識しづらくなるので、あえて単色にしました。黄色にしたのは、ゲームセンターでほかの筐体を見て回った時、あまり使われてない色なので、逆に目立つだろうと思って（笑）。

　今回は、前作とイメージを変えていこう、という部分があったので、そこに気を遣いましたね。前作は自分はノータッチだったので、思い切って変えられた部分もあるんです。それが良かったかどうかは分かりませんが（笑）。

薩川　いや、格好いいと思うよ。

前野　（笑）あと、デザインするときに、「臨場感」という部分にもこだわりました。ゲームが「隠れて撃つ」というものなので、銃を収納する部分にフェンス（金網）をデザインに組み込んで、「隠れる」「臨場感」という部分を表現しました。『2』が華奢なイメージがあったので、そこは変えられたと思います。

世界作りはつらいよ

ーー『タイムクライシス』シリーズは、『1』は閉鎖的な空間で、『2』以降は広い開放的な空間になっているのですが、なぜですか？

薩川　『1』が「お城」という閉鎖的な空間になったのは、その方がイメージが固めやすかったからなんです。画面の雰囲気を早く決めることができれば、よりゲーム性の部分に力を割くことができる。どんなゲームになるかは、出来てみないと分からないですから。『2』になれば、ゲーム性は固まっているので、より舞台設定に力を割くことができるようになるので、広いステージを設定できたんだと思います。

ーー今回の舞台を作るとき、苦労した部分はありますか？

薩川　とにかく、STAGE2の「白い町」が苦労しました。地中海の町のイメージだったんですが、最初に作ったら、まるで白いオモチャの町のようになってしまったんです。ああいう単色の表現は、ポリゴンでは難しいんですね。あそこの町は、二回は作り直しています。苦労しました。

前野　白いとごまかしも利かないんですよね。柄とか模様が入っている方が楽なんですよ。

ーー敵の配置やシチュエーション、ストーリーは、どのように構築していくんですか？

薩川　まずあらすじを考えるんですが、その後はどういうイベントを起こすか考えていきますね。主に爆発シーンなんですが（笑）。

ガンシューの未来は

ーーガンシューティングは、今後どのようになると思いますか？

薩川　基本的に、プレイヤーの自由度を上げていくと、FPS（※1）になっていくと思うんです。ナムコも「レッドゾーン」（※2）などを作って、そういう方向も模索してはいますが。

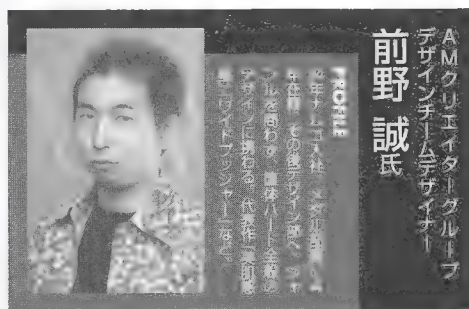
　ただ、私はガンシューティングは「体感できるアクション映画」という側面を持っていると思います。だから、より体感性が高まるもの、没入感・緊張感があるものを作っていきたいですね。

ーーなるほど、アクション映画好きの薩川さんらしいコメントですね（笑）。では最後に、プレイヤーの方に一言お願いします。

薩川　年末に家庭用『タイムクライシス3』が出るので、やってみてください。ヒロインのアリシアの視点で遊ぶモードが追加されて、アーケードで主人公たちが活躍する裏で、彼女がどういう動きをしていたのかが描かれます。新しいステージやムービーが入りますし、今回のストーリーが完全に語られます。みなさん、買ってください（笑）。

　あと、実はこの次の作品も進行しています。次もガンシューティングになると思いますので、楽しみにしていてください。

前野　今後は、素材感・重量感を表現できる筐体を作っていきたいですね。イメージや感覚に訴えかけるもの、素材感を活かしたものをやりたいです。たまに、筐体にも注目してみてください（笑）。

※1「FPS」『DOOM』のような、インターネットやLANを介して複数プレイヤーが銃で戦うゲーム。
※2「レッドゾーン」ナムコが東京・蒲田で実験的に設置・運営しているネットワークゲームセンター。

もう一人の"自分"との戦いに勝利せよ！

BORDER DOWN™

 Text：京城

ボーダーダウン
■メーカー：グレフ
■ジャンル：横スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発 売 日：2003年4月下旬（稼働中）
■使用基板：NAOMI

今回はステージ6-AからDまでの最終ステージボスを徹底的に攻略。多彩なボスの攻撃パターンにしっかり対応していこう。

STAGE 6 実戦

ステージ5の後のストーリー

6-A CRUSHING BLOW
戦いの神に、振り下ろされる鉄槌。
それは、慈愛か、嫉妬か。

6-B BLOOM
「[illegible]かも知れない。だけど、"奴"を倒[illegible]、[illegible]ここに居る意味だと思ったんだ」

ステージ6-A、Bの後のストーリー

6-C THEY FLY LIKE A BIRD
「……まだ、飛んでいるんだ」
彼は窓の外を見ながらそう言った。
―マヤ・コマロフの記録より―

6-D RED RAIN
最後の"彼ら"が[illegible]。
[illegible]

6-A、B ステージ道中

このステージの道中では、既に出現した[illegible]ので、これまで通りに対処していこう。特にアルナイルの[illegible]と、アルネブの[illegible]。また、ステージ中盤のリフレクト・アローで[illegible]サイレンスの処理[illegible]ブレイクレーザー「[illegible]レーザー」を使おう。
レベルゲージが[illegible]が間に合わなくなるので、[illegible]レーザー[illegible]。
[illegible]アイテムは、[illegible]

6-C、D ステージ道中

自機と同型の敵機ワスプと、ステージ[illegible]で登場したプレデターの混合攻撃がメインとなる。ワスプをメインショットで瞬殺し、攻撃されないようにするのがポイント。基本的には、ワスプが背景から拡大した時点である程度密着し、レベル3以上のメインショットで撃ち込めば、ワスプに弾を撃たれることは無い。
また、3機目までは背景から拡大してくるとすぐに実体するので、メインショットを撃ち込めば問題無いのだが、4機目は実体化するまでしばらく時間がある。その間にプレデターが2編隊出現し、3編隊目の出現と同時に当たり判定ができるので、[illegible]ないように[illegible]のプレデター[illegible]していこう。

アルナイルは無理にショットで撃とうとせずに[illegible]やり過ごすのが賢明だ。

ほかの敵機と交じると[illegible]

ワスプを[illegible]

4機目の[illegible]

STAGE6 ENEMY LIST

最終隔壁 1000pts.

6-A、Bのボス前で登場するシャッター。自機のレベルゲージが4以上の状態なら、ショットで簡単に破壊できるぞ。
通常の地形と同じく、ある程度接触するとミスになるので無理に壊す必要は無い。

ワスプ 200pts.

6-C、Dステージ道中で背景から手前に出てくる形で出現する、自機と同型の敵機。ホーミングレーザーと左方向への連射バルカンで攻撃してくる。
出現数はすべて4機ずつとなっている。

バラン 100pts.

6-A、Bボスの第二、第三形態でコアから分離するザコ敵。緩い曲線を描くように画面左へ飛んでいき、壊すと一発の撃ち返し弾になる。うかつにフルレンジショットを撃たないように。

The world of BORDER DOWN

本作のストーリーは、ステージ5からステージ6-A、Bへ、そこからステージ6-C、Dに向かう。設定からエリアのつながりを把握しよう。

●ステージ6-A、B設定
ステージ5のボスを中央制御部ごと破壊したために、軌道エレベーターは崩壊へ向かう。堕ちていく残骸の中に巨大な敵反応を確認したパイロット（ブランク・サイド）は、システム接続時間の限界が迫る中、最後の抵抗を試みる。

●ステージ6-C、D設定
軌道エレベーター崩壊から1カ月後……火星上空には無数の戦闘機[illegible]ANTARES[illegible]が飛んでいた。システムから切り離され、戻る場所を失った「彼ら」は、ただ飛び続けるしかなかった。――それは、まるで、故郷の無い渡り鳥のように。

ステージ[illegible]ゲームオーバー時の画面。[illegible]

ステージ6-C、Dステージ道中ラストのパターン確定……4機目のワスプが出現したら、画面の一番下をプレデターを避けつつ画面右下隅へ移動。そして敵弾を真上に移動して避け、2回目のプレデターをやり過ごす。3回目のプレデターが出現した時点でワスプが実体化するので、画面一番上を左に移動し、左端に着いたら下がれば画面上の敵と敵弾が消え、ボス戦になる。

HEAVEN'S DOOR……天国に続く扉を開けた先で、コップたちが見たものは？ 因縁の対決が幕を開けるラストミッション、オールクリアまで気を抜くな！

バーチャコップ3
■メーカー：SEGA-AM2／セガ
■ジャンル：3Dガンシューティング
■操作方法：ガンコントローラー＋ペダル
■発売日：2003年4月25日(稼働中)
■使用基板：Chihiro™

FILE4 最後の事件を解明せよ！

VIRTUA COP 3™

Text：閃屋
Original Game ©SEGA

前号でハードミッションを攻略したが、戦いはまだ終わらない。選択可能な三つのミッションのほかに、もう一つ最後のミッションが隠されているのだ。このことはもう知っている人も多いと思うが、出現させるための条件は下記の通りとなっている。

本作はライフ回復アイテムがたくさん出る上、最大9個まで保持できる。しっかり回収していけば、エキストラミッションでの戦いもそれだけ楽になる。各ステージごとの条件達成のために、左記を参照して対策を確認しよう。

FILE 04：EXTRA MISSION発生条件

[illegible]

是が非でも成功させろ!!
各MISSIONの成功条件

落ちてくるグリッターをしっかり狙撃すれば、時間切れになることは無い。

グリッター：タイムアップ

E・S・Attackを終えると、攻撃形態が変わるので、その後、一定時間内にグリッターを倒すこと。とはいえ、確実にサイトを消していけば、特に問題無くクリアできる条件だ。意図的に粘ったりしない限り、心配する必要は無い。

NORMAL MISSION

ブランド：連続E・S・Attack

立て続けに2回行なわれるブランドのE・S・Attackは、2回目よりも1回目の方が難しい。三つの動くサイトを消すのが苦手、という人は、地下鉄の入り口で回収できるM629をあえて無視する。代わりにエリア2「16thAve.」で入手できるMP7を温存しておき、ここで使えば楽になるぞ。

動くボムに狙いを付けてMP7で撃ち込めば、ガーディアンⅡで連射するより確実。最後のボムも楽に破壊できる。

HARD MISSION

クラブ：E・S・Attack

ミサイルの動きは緩やかだが、短時間のうちに、8個すべてのサイトを消さなくてはならない。間に合わない、もしくはギリギリという人は、クラブ戦の途中で木箱から入手できるG36Cを残しておいて、サイトが重なり合った部分に浴びせるように撃とう。

M629では最大装てん数が少ないので、E・S・Attackには G36Cの方が有効だ。

最終章へ突入する際は、ライフをより多く残しておきたい。ミスを減らしていくことが最善策だが、ライフを増やす手段もまた重要。本作ではリザルト画面でボーナスライフなどは支給されず、ライフを増やす方法は、道中のアイテムのみ。そこで、ライフアイテムが入手できるポイントを総ざらいで確認しておこう。ノーマルミッションのみ、ルートによって一つ多めに手に入る可能性がある。オールクリア時に残ったライフによって、ボーナス得点が加算されることもお忘れなく。

LIFEアイテム Get Point

SIMPLE MISSION
[illegible]

NORMAL MISSION
[illegible]

HARD MISSION
[illegible]

EXTRA MISSION
[illegible]

ストーリーの変化も楽しもう

[illegible]

VC3★ ハードミッションに限らず、各ミッションでは成功条件の成否によって、クリア後に異なるストーリー展開が見られる。E・S・Attackなどを失敗しても眉間にシワ一つ寄せないクールなコップたちだが、ミッション失敗後にフランク室長とジャネットを前に報告を受けている様子は、何だかちょっとバツが悪そうに見えなくもない!?

EXTRA MISSION HEAVEN'S DOOR

ボスがオンパレードで登場する。アイテムを補充できる場所では、積極的に手に入れよう。

GALE戦 ゲイル

手なれた相手だが、サイトの完成スピードが異様に早い！ [illegible]

攻撃パターンと対策

ジャンプキック

攻撃はこれまでと同じで、新しいことはしてこない。ただし、サイトの完成スピードが段違いに早い。ジャンプキックは遠方からの攻撃なので、[illegible]つらい。必ずペダ[illegible]すること。

ゲイルが光学迷彩で身を隠した後、遠方に姿を現したら、ジャンプキックの合図だと思って、画面上方に構える。天井高くハイジャンプして突っ込んでくるゲイルへ、弾をたたき込[illegible]

同じ攻撃は繰り返さないので、刀と蹴りをキャンセルした後は覚悟しておく。

斬りかかり・蹴り

ゲイルの左右へのステップは、戦闘中のエリアを左、中、右の三つのエリアに分け、

・左に居るときは右
・右に居るときは左
・中に居るときは左右ランダム

というパターンで移動する。左右ステップの途中で繰り出す刀と蹴りは、撃ち込みのわずかな遅れが命取りとなりがち。そこで、ステップを先読みしてテンポ良く弾を当てていき、停止したら連射、という一連の動きで対応する。

左、右、左……と銃口を振る動きになるが、はまらないときもあるので注意。

万全を期すために

ゲイル戦は、対策を理解して、ペダルを早めに踏んでいくことで、十分対応できる。ここで、ゲイル戦で入手できるアイテムの配置についても覚えておこう。

トラックとジープが置かれた狭いスペースには合計四つのアイテムが隠れている。配置は、開始直後のゲイルの立ち位置より左方のトラックにMP4、ゲイルの右に見えているトラックにMP7、そのさらに右のジープ2台にammoとなっている。ammoの回収は、サブウエポンの回収の後に行なうように。サブウエポンを持たない状態でammoの入ったトラックを破壊しても何も出現しないので、残弾数を大幅に損するぞ。

ここがPOINT

開始直後にMP7を回収

スタート直後、ゲイルの右のトラックから[illegible]を回収し、[illegible]

[illegible]

FANG戦 ファング

ファング戦ではサブウエポンが一切出現しない。直前のゲイル戦からMP7を持ち込むべし。

これさえ分かれば[illegible]

ファングは、画面内に常に3体が存在し、1体倒すと、また1体が画面内に補給されるという仕組みになっている。攻撃してくるのは、一番手前のファング。本体、右のビット、左のビットという順で攻撃してくることを覚えておくだけで、かなり楽に撃ち落とすことができる。サイトが現れるのと同時に、攻撃対象に撃ち込み始めよう。

あらかじめ攻撃の順番を予測し、サイトの出現を先読みして撃ち込め！

攻撃パターンと対策

ファング

先に少し述べた通り、ファングは画面内に常に3体居る。カメラから見て手前、真中、奥という位置でそれぞれが移動し、手前を倒すと真中、奥が手前にスライドしてきて、奥に1体補充される。エレベーターリフトがある程度下に行くまで（時間にして約50秒間）、無限に補充され続けるので、急いで撃ち落とせばスコアをどんどん稼げる重要なポイント。MP7をフル活用しよう。

ただし、ファングを3体倒す度に、内部的なレベルが一つ上がり、ロックオンサイトの完成する時間が短くなっていくので心してかかれ。

ビット

ビットは常にファングの両側について浮遊し、ファングと共に移動する。[illegible]

[illegible]

レベルが上がるとサイトの完成が早くなるが、ファングの耐久度は変化しない。

接近されたら、[illegible]

ここがPOINT

本体とビットをセットで狙え

ファング、右ビット、左ビットの順序を覚え、サイトをフリアしたら[illegible]

[illegible]

ファング戦は、動きの法則を知らずにプレイするとひどい目に遭いやすい。とはいえ、法則を理解しただけではダメで、実際に繰り返しプレイして慣れないと事故が起こりやすい。やり込めば手前のファングの動きを追ってすんなりと倒し、ビットも楽に迎撃できるようになる。そうなればおのずと、さらなる強敵との戦いで使えるE・Sゲージの分量も増えていく。

EXTRA MISSION BOSS

DINO FANG

ディノファング

…ればLIFEも手に…が、期待はしない方がいい。

最終ボスとして控えるのは、恐竜と一体化したファング。耐久力が高いのが辛い。攻撃パターンを知り、サイトが現れると同時に撃ち込み始めることが肝心。各所のニトロ缶の配置も覚えておく。

ディノファング ステージ概要

スタージ内に配置された10個のニトロ缶から、ランダムでアイテムが出現する。

○印はニトロ缶の位置を示す(全10個)

ニトロ缶の配置を覚えよう

対ディノファング戦は、エレベーターリフトから降りた狭いフロアが舞台となる。

ディノファングは、プレイヤーを中心としてその周囲を移動し、状況に応じて、6カ所の停止位置のいずれかで止まる(左図写真参照)。

ディノファングには連射系のサブウエポンが威力を発揮する。アイテムの入ったニトロ缶の配置(左図○印参照)をしっかり把握しておくこと。

第一攻撃形態 バルカン砲

■攻撃パターン

空中でバルカン砲を撃ちながら左か右へ移動する。サイト消しを失敗しても、2回攻撃すると地上に降りてくる。

地上ではバルカン砲を撃つ攻撃のほか、バルカン砲で直接殴り付ける攻撃が加わる。また、再び空中へ上がるときに、左か右への移動が入る。

■空中対策

ディノファングとの戦闘は、空中から始まる。攻撃対象となる巨大なバルカン砲は耐久力が高いため、最初に降り立つステージ写真の視点1でニトロ缶からサブウエポンを回収し、これに備える。

最大装てん数が少ないM4、M629は避けて、連射系の武器がいい。うまく拾えないようならペダルに頼っていく。

■地上対策

バルカン砲の射撃と、バルカン砲での殴りの二種類の攻撃を見分けること。バルカン砲を前に出したらバルカン砲に撃ち込み開始。殴りのときは体を縮めるようなモーションが入って飛びかかってくるので、本体に撃ち込む。

…のサイトが見えたら、モーションを見てバルカン砲か本体に撃ち込む。

第二攻撃形態 岩投げ・殴り

■攻撃パターン

空中では特別なことはせずに、ただ殴ってくる。サイトを消されて、降りてきた場所が、上図の視点番号2、3、6番の場合、最初が岩投げ攻撃になる。また、ライフの残量が少なくなると、移動して1番に近付いていく習性がある。そこで、1番のニトロ缶は無闇に全部開けず、必要な武器が回収できたら、ほかは第二形態のために残しておく。

■空中対策

正面から接近してきて、殴るだけなので、サイトが現れたら素早く撃ち込む。

■地上対策

2、3、6番の視点にファングが移動したら、最初の攻撃が岩投げなので、これを予測して構えるように。視界を覆うような巨大な岩だが、画面の中央辺りに撃ち込めば砕けて細かくなっていく。迫ってくる破片も確実に粉砕しないと、岩の破片に当たってしまうので注意。破片を狙いながらの撃ち込みとなるので、ここでも連射系のサブウエポンが重宝する。

巨岩が投げ飛ばされる2、3、6番は、上のステージ概要で見て覚えておく。

ディノファング豆知識②

頭はダメージ量が三倍

ディノファング豆知識①

バルカン砲の投げつけ

エキストラミッションで壁となるのは、ディノファングの前に控えた、ファングとビットの攻撃。サブウエポンは弾数が限られている上、慣れないうちはダメージを受けてサブウエポンを無くしやすく、あらゆる場面でガーディアンⅡでの連射が必須となる。上達すれば、攻撃を読んで早めに撃ち込むことで、ディノファングともガーディアンⅡで対等に渡り合える。

VIRTUA COP3 CHARACTER DESIGNER

バーチャコップ3キャラクターデザイナー 廣吉 明人氏インタビュー

最終回となる今回は、バーチャコップ(以下『VC』)シリーズを通して、キャラクターデザインを担当された廣吉氏にインタビュー。あの魅力的なキャラクターたちはどのようにして生まれたのか？　試行錯誤の末に生まれた、キャラクターたちの誕生秘話を知れば、より一層『VC3』が楽しめること請け合いだ。

聞き手：閃屋

自分の中ではスカリーです

―ご担当されたお仕事についてお聞かせください。

廣吉　主人公キャラとボスキャラのデザイン、モデリングなどを担当しました。ボスキャラは、企画からの意見で進めたので、その辺の意見調整などもやりました。

―主人公キャラをデザインした際に、モデルは居ましたか?

廣吉　具体的なモデルは居ないです。『VC1』で、主人公キャラを2人デザインする際に、一人は熱血漢、もう一人はクールなキャラ、という風に分かりやすく対比させてデザインしました。ジャネットは、はっきりとしたいきさつを覚えていないのですが(笑)、自分の中でのイメージというなら、当時放映していた、X-FILEのスカリー捜査官を演じていたジリアン・アンダーソンさんでしょうか。肩より少し短いくらいの髪が女刑事として収まりがいいかな、と。

―今作では主役キャラたちのコスチュームが変更されていますね。

廣吉　前作からのブランクが長く、その間にハードの基本性能が格段に上がりました。これで見た目が貧相だと、なんだ、Chihiroってこの程度の性能か、って思われてしまう。そのハードの性能の向上分に見合うだけの出来映えにしなきゃいけないんです。だから前作に増して、ディテールやリアリティを盛り込もう、という気持ちがありました。

―Chihiroにハードが変わって、苦労されたことは?

廣吉　今のハードの性能だと、丸い物はちゃんと丸く作らないと、おかしく見えてしまうんです。以前なら、ポリゴンというフィルターを通しているということで、少しくらいカクカクしていてもよかったのですが。そういう部分は気を遣いました。

ボスとは、でかい銃を持って闘うものだと思っていました(笑)

ボスキャラ㊙話

―今作での、「近未来に忍者」という発想はどこから?

廣吉　グリッターのデザインを決める際に、ちょっと忍者っぽくしてみたらどうだろうとなって生まれたのがグリッターです。ゲイルは、ディレクターの大江の方から、忍者を使おうという意見が出ました。多少雰囲気が被ってしまうのですが、ほかのボスたちとは一線を画した雰囲気を出したい、という気持ちがあったので、忍者という基本ラインはそのままに、別のキャラとして派生していきました。どうして忍者のようなデザインなのかというと、ストーリー的な必然はあるんです。ただ、それが今作では表に出てこなかった。

ここで入室のディレクター大江　遅くなりました……。

―先ほど、『VC3』の近未来的な世界に、忍者が出てくるのは大江さんの意向だと伺いました。

大江　いざゲームをやってみて、流れが単調だな、と思ったんです。流れにもっと起伏を付けたかった。それで、ほかのボスたちとは対照的に、光学迷彩を付けて、俊敏な動きで肉弾戦を挑む、忍者っぽいデザインになりました。

―ブランドもほかのボスと比べると、スマートなデザインですね。

廣吉　僕としては、ボスというと、コップに負けないくらいのデカい銃を持って闘うものだろうと思っていました(笑)。でも、企画の方が、コイツはブーメランで闘います、と(笑)。ボスキャラなのでかっこよさげなデザインにして、ブーメランを背負っているという形にしました。

―ファングも、最後には恐竜と一体化してしまいますね。

廣吉　恐竜と一体化する、というアイデアも企画からです。で、それを聞いて「えっ……」って(笑)。フライトパックを背負って出てくるファングも、当初は実体の無いホログラフの予定でした。でも、実体の無い相手を撃っていても面白くないので、実体を持つ敵になりました。それで、実体がふわふわ飛んでいるのはおかしいからと、慌てて背中に、前作と同じフライトパックを付けたというわけです。

大江　今回出てきたファングは、基本的に『VC2』そのままなんです。BGMも前作のファングのテーマのアレンジになっています。

―読者に一言お願いします。

廣吉　前作から8年。ついにコップたちが帰ってきました。是非ゲームセンターに足を運んで、その勇姿を見てください。

初期設定画を大公開!!

PROFILE

廣吉　明人氏
株式会社SEGA-AM2　開発2部所属。
主な代表作：『バーチャコップ(AC)』、『バーチャコップ2(AC)』、『アウトリガー(AC)』、『GPライダー(AC)』、『ターボアウトラン(AC)』、『スカッドレース(AC)』など。

アルカディアカップ最終戦の結果を発表！
攻略も大詰めの「超弩級コース」後半戦だ!!

BATTLE GEAR 3

半年間にわたって行なわれてきたアルカディアカップも、ついに最終戦。そのバトルを制したのは一体だれか？　そしてコース攻略は、最難関の「超弩級コース」後半2区間。ゴールはもう目の前にある！

（Text：するする…）

バトルギア3
■メーカー：タイトー
■ジャンル：ドライブ
■操作方法：ハンドル+ペダル×2+…
■発売日：2002年12月（稼働中）
■使用基板：SYSTEM246

第6回アルカディアカップ　上位入賞者

順位	名前	タイム（店舗）
優勝	名古屋 541 ね JUN.　JUN.　エンプティー浜	3'01"971（名古屋レジャーランド内田橋店）
準優勝	富山 560 ひ DKI　DKI	3'02"395（サービスエリアイン高岡）
3位	群馬 506 ね GNX.　GNX.　GN?@岐ド連	3'02"717（知立藤田屋マミー）
4位	GEN	3'03"623（ゲームランドオアシス）
5位	H.O	3'03"818（ユーファクトリーイン豊田）
6位	MIK　ミケイ	3'04"036（イミグランデ相模原店）
7位	S.K3	3'04"534（ゲームセンターACT）
8位	AAN	3'04"592（アミューズメントギガパレス）
9位	MTY.　みっちい（爆）	3'04"697（サンサーカス河原町）
10位	URAZ　team OASIS	3'04"713（ゲームランドオアシス）
11位	0.728　なにわのパンダ	3'04"771（タイトーイン606）
12位	H.T　ヒデカズ	3'04"775（ゲームランドオアシス）
13位	RIZM　PROJECT.G	3'04"848（ゲームビンゴ）
14位	T.K　T.K@タカユキ	3'04"942（フラミンゴパラダイス2春光店）
15位	BAR　BAR	3'05"069（埼玉レジャーランド春日部店）
16位	ANUS　パ～クマンサ～	3'05"132（ゲームランドオアシス）
17位	KAMA　ポップマックス	3'05"433（AMパークネバーランド2）
18位	TRF	3'05"562（AMパークネバーランド2）
19位	A　上州名物空っ風	3'05"575（タイトーイン高崎駅）
20位	SSS　KPS. Driver	3'05"685（monkeypunch）
21位	TRD　INITIAL D	3'05"763（駅前スタジアム3）
22位	H.M　とれの	3'05"897（ロッキーワールド南町通店）
23位	86	3'05"969（ゲームメイト）
24位	T.K	3'06"047（ゲームセンターACT）
25位	MARK　タム	3'06"073（セイタイトーDO館）

第6回アルカディアカップ TRUENO MECHA TUNEDレース 弩級コース（順走） 結果発表！

今年1月よりスタートしたアルカディアカップも、6月でついに最終戦を迎えた！　最終戦の規定車種となったのは、ラストにふさわしい車「AE86トレノMECHA TUNED」。舞台は、弩級コースの順走である。

最終戦に参加した台数は、1273台。そのうち完走を果たした台数は1015台。今回の完走率は、80％弱という高いものとなった。この完走率の高さの理由は、弩級コースというハードルの高い難しいコースだけに、腕に自信のあるプレイヤーの参加率が高かったことだろう。かなり熱い闘いだったといえる。

そんなレベルの高いレースを見事制したのは、同コースのタイムアタックランキングでも1位だった、名古屋ナンバーのJUN．エンプティー浜氏！　優勝おめでとう！

コンマ4秒の差で惜しくも2位だったのは、富山ナンバーのDKI氏。3位には、1位に遅れることコンマ6秒だった群馬ナンバーのGNX．GN?@岐ド連氏が入賞した。

そして、今回は特別賞も設けられた。コントロールが非常に厳しいATのミッションで参加した参加者の中でトップに立った、習志野ナンバーのLIG．LIG氏。彼に特別賞が贈られた。おめでとう！

TRUENO MECHA TUNED［AE86］

次のイベントレースは……『オプション』カップだ！

アルカディアカップは終わってしまったが、イベントレースはまだ続く！　今度はカー雑誌『月刊オプション』とタイトーのタッグによる、「オプションカップ」だ。7月から行なわれているこのイベントレース……次回のレースは右のような内容で行なわれるぞ!!

第2回オプションカップ概要

車　種	IMPREZA S202 STi version［GDB］
コース	超弩級コース（順走）
開催期間	8月15日（金）～8月31日（日）

バトルギアネット　http://www.battlegear.net/

超弩級コース攻略も、前半のコースの狭さから開放されて後半へ突入。後半戦序盤には連続ヘアピンコーナー、そして失速との闘いとなるヒルクライムが待ち受けている。これらをクリアした先に念願のラストゴールが待っているぞ！

使用車種：LANCER EVOLUTION Ⅶ RS［CT9A］

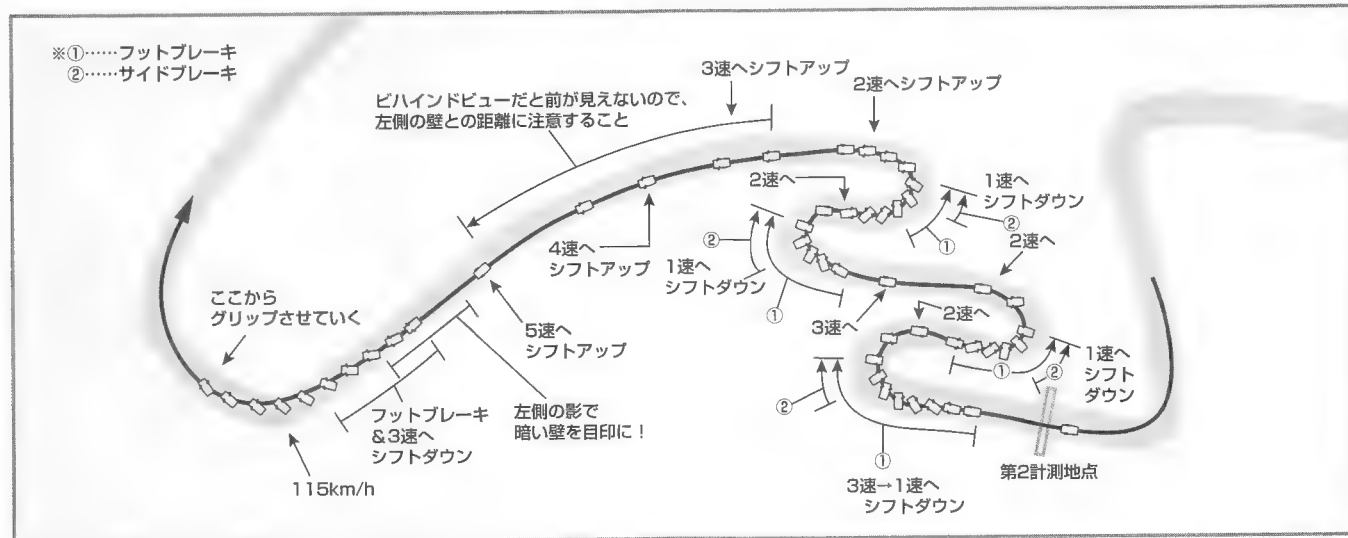
C区間最初の第2計測地点を通過すると、すぐに連続ヘアピンコーナーが待ち受けている。ここは下りなので、確実に減速しないとインを突けない。

まず一つめのヘアピンへの進入だが、若干コース幅が広がるので、それを活用して弧を大きくしながら進入すると、ドリフトさせるスペースを作りやすい（写真①）。ヘアピンを速く走り抜けられるかどうかは、素早くドリフトさせて車の向きをインに対して直角にできるかどうかで決まるのだが、フットブレーキで減速して向きを変えるだけでなく、サイドブレーキも併用して短時間により向きを変えていく方法で抜けていこう。

前述の方法でヘアピンを三つ目まで抜けていくが、四つ目は進入までに加速できる距離が無く、ドリフトに持ち込むのが難しい。ここは無理に向きを変えず、失速しないようにアクセルを調整していき、パワースライドさせながらインをキープして抜けていこう（写真②）。左手が忙しくなるが、フットブレーキを使わずに、減速する目的ではなく向きを変える目的でサイドブレーキを使って抜ける方法もいいだろう。

最後のヘアピンを抜けたら、超弩級コースで最高速を出せる部分へ突入する。やや左に曲がっていくので、そのインを突きながら加速していこう。

写真① コース幅が広がる部分を有効に使うことで、弧を大きくして抜けていこう。

写真② 無理にテールを滑らせると失速するので、車の向きの変え過ぎに注意。

ヘアピンコーナー豆知識①：髪を留めるヘアピンの形のように、急激に向きが変わるコーナーを「ヘアピンコーナー」と呼ぶのだが、これだけ曲がりがきついとかなり減速しないと曲がることはできない。ならば思い切って減速すればいいのだが、レースゲームとなるといかに速く抜けるかも重要になってくる！ そこで使われるテクニックが「ドリフト」なのである。

5速までシフトアップしたところから、3速&ブレーキングで複合コーナーへの進入を開始する。ここで難しいのは、ブレーキングのタイミングだろう。左側に見える壁の黒い部分（陰で暗い部分）を目印にしてブレーキングを始め、ハンドルを右に切り込んでいくといい（写真③）。二つ目の右は、アウトからグリップさせて、アウトインアウトで抜けていこう（写真④）。

ここからコースはヒルクライムとなる。ラインを左から右に移しつつヘアピン進入の準備に入ろう。ヘアピン進入時のブレーキングは、右にある緑色の看板の二つ目から行ない、徐々に車の向きを変え、奥にあるインへ合わせていく（写真⑤）。車の向きを早く変えたくなるが、キツくなる部分は奥。よって、進入時は向きを変えることよりも速度が落ちることに注意し、コーナー奥でサイドブレーキを使ってインを突いていこう。

ヘアピンを抜けた後は加速に入るが、インへは寄らずに次の右ヘアピンへの進入を考えてアウトを走ること。その右ヘアピンは、フットブレーキのみで車の向きを変えていき、パワースライドで速度を維持しつつ抜けていこう（写真⑥）。

トンネルを抜けたら、ラインを右に移してその先の左コーナーへ。ややキツい左だが、アウトインミドルで抜けるようにし、次の右コーナーへの進入が楽になるようにしていこう（写真⑦）。

写真5 右にある緑色の看板の2枚目から減速を開始し、車の向きを奥で変える。

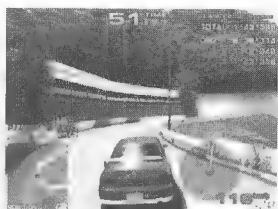



写真4 二つ目の右は、クリップさせて加速しながらアウトインアウトで抜ける。

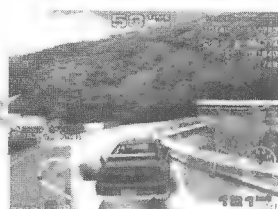



写真3 左側の壁が影で暗い部分から減速を始め、スライドさせながら進入しよう。

写真7 アウトインインで抜けるつもりで走ると、その先の右への進入が楽になる。

写真6 手前でインへ寄らずに走って進入を楽にし、大きな弧で抜けていこう。

リズムをつかんでゴールへ！

D区間

第3計測地点直前の左コーナーをイン寄りで抜けて、すぐに切り返せば、次のややキツい右コーナーへの進入が楽になり、加速を促せる（写真⑧）。

そのキツい右コーナーを楽に通過したら、インからさらにインを突きつつ直線的に走ろう。加速しながらコース右へ進み、その先にあるキツい左コーナーへの進入の準備に入る。

この左コーナーはかなりキツく、その先ですぐ右に切り返すので、確実に「インを突きつつふくらまない」というラインを走らなければならない。そのため、かなり早めにブレーキングを開始し（手前の緩い右コーナー部分から）、車の向きを変える作業に入ろう（写真⑨）。

滑らかなラインで左コーナーを抜けたら、かなりキツいヘアピンへ。このヘアピンは奥でさらにキツくなるので、失速に注意しながら進入しよう。ここではフットブレーキを使って車の向きを変えていくが、あまりインには寄らず、奥でサイドブレーキも使ってインを突いて抜けていくといい（写真⑩）。

写真8 チェックポイントを左寄りで通過すれば、次の右コーナーで楽にインを突ける。

写真10 インを突くときに失速させないために、アクセル調整でスライドさせよう。

写真9 手前の緩い右の部分で減速できれば、キツい左への進入を楽にできる。

ヘアピンコーナー豆知識②：ブレーキングによってテールを軽くし、その後ハンドルを切り込んでテールを振って角度を付け、滑りながらインを突くというのが、コーナーを抜ける際のドリフトの基本。ヘアピンで行なうドリフトには、最終的には速さを追求することになるが、いかに車の向きを早く変えてコーナーを脱出していくか、ということも要求される。

55km/h
フットブレーキ
&2速へシフトダウン
3速へシフトアップ
フットブレーキ
&1速へシフトダウン
サイドブレーキ
4速へシフトアップ
50km/h
2速へシフトアップ
55km/h
フットブレーキ
&1速へシフトダウン
4速へ
シフトアップ
ハーフアクセル
2速へシフトアップ
3速へシフトアップ

ヘアピン脱出時は、そのままハンドルを切り込んでいると失速するので、すぐにカウンターを当てて加速を促すこと。その先でインの右に寄りたくなるが、次にあるヘアピンのことを考えてアウトへ寄っておこう。

右ヘアピンは、それほどキツくはないので、確実にテールを振って、アウトインアウトで抜けていこう(写真⑪)。早めに車の向きを変えられると、出口で車の向きの調整が楽になり、加速への流れがうまく作れる。これでその先にある連続の緩いコーナーを直線的に走れるぞ。

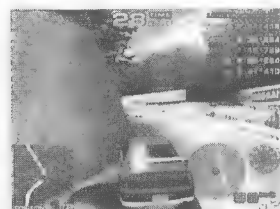
順調に加速してきたところで、短い間隔で右→左と曲がるコーナーへ。ここへの進入は、最初の右の手前でしっかりブレーキングできるかがカギとなる。慣れるまでは右のインを突く前にブレーキングを完了させて、慣れてきたらインを突きながらブレーキングしていこう(写真⑫)。

ブレーキング後、すぐ先にある左に切り込んでいく。ここへの進入では、手前の右での減速を利用して、テールを振ってインへ切り込もう(写真⑬)。その後は、出口でラインがふくらまないようにするために、アクセルを調整してインをキープしていく。左→右→左と緩いコーナーが連続するので、これらのインを突きながら直線的に走って加速していきたいところだが、それほど緩いというわけではないので、急激なハンドル操作で減速が起きないように注意しよう。丁寧にハンドルを切り返していくことが大切だ。

最後の左コーナーは、手前でしっかり減速を完了し、強めに切り込むことでインを確実に突き、アウトインアウトのラインで抜けていこう(写真⑭)。抜けたらすぐにカウンターを当てて車を加速させ、目前に迫るゴールに直進するのみ!

写真⑪ 早めに車の向きを変えて、加速しながらインを抜けられるようにしよう。

写真⑫ 最初の緩い右を直線的にインを突いて抜け、次の左の進入速度に合わせる。

写真⑬ 左は結構キツいので、アクセルをあまり踏み込まずにインを抜けていこう。

写真⑭ 早めの減速と強めの切り込みで確実にインを走り抜けていき、ゴールへ!

ヘアピンコーナー豆知識③:フットブレーキだけでも十分に車の向きは変わるが、ヘアピンはそれだけでは曲がり切れない。より車の向きを変えるために、サイドブレーキを使って後輪をロックさせ、テールをさらに滑らせていく……これにより、ふくらんでいくスペースが無くても、ヘアピンを曲がることが可能になるのだ。うまくできるようになれるかな?

黒子をとことんいびり倒せ!!

今回は、黒子システム関連を解剖していく。まさしく闘婚ならではのシステムだが、これが役に立つだけではなく、単純に面白い！　はっきりいって、使わなきゃ損ですっ。

Text：ハメコ。

新豪血寺一族 闘婚～Matrimelee（マチュリメレー）～
■メーカー：ノイズファクトリー/SNKプレイモア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：稼働中（2003年3月18日発売）
■使用基板：MVS

インプレッション

[illegible]

最強の裏方です。黒子を知れ!!

黒子システムを使いこなさずして、闘婚の面白さは語れない！　攻めに、守りに、賢い利用法を身に付けよう。

黒子と[illegible]しようっ!?

黒子を呼び出すには、当然黒子が後ろに控えている必要がある。黒子が出現するステージは左表の通り。ここでB+Cを入力することで、初めて黒子を呼び出せるのだ。

黒子呼び出しモーションはキャラごとに違い、そのスキもまたさまざま。特殊なのはMr.ジョーンズとエリアス。何とこいつらは、黒子呼び出し中は打撃に対して無敵なのだ。また、黒子が表に出ているときに黒子呼びを使うと、黒子が後ろに引っ込む。

黒子投げは、黒子を自分の後ろに置いて←or→B+Cで発動。硬直が短いので、投げた後はすぐさまダッシュなどで攻めていこう。

黒子防御は黒子を自分の前に置いて←or→B+Cだ。[illegible]下段すべての技をガードでき、その後、すぐに[illegible]せるので、相手の技によっては反撃できる。ただし、終わり際のスキに注意すること。

各ステージごとの黒子の有無

黒子が居る	文太郎、真太郎、千滋、お梅、お種、アニー、クララ、礼児、才蔵
黒子が居ない	光、陳念、ポチ、バッファロー、キース、ジミー、リン、ジョーンズ、エリアス

まず[illegible]。うまく使えば[illegible]失敗したときのスキ[illegible]

黒子防御の後はすぐに動き出せる。相手の小技を[illegible]

硬直が解ける瞬間は下段ガードができないが、飛び道具[illegible]けなどに使えるぞ。

エリアスとMr.ジョーンズだけ、黒子呼びモーションが打撃に対してのみ無敵。

飛び道具が無力化!?

黒子に対し、ダウンを奪えない攻撃を当てても、黒子がのけぞるだけに終わる。ということは、ダウンを奪えない飛び道具は無力化されてしまう。飛び道具が強力なクララなどは気をつけたい。

クララの強ミラクルハンマーは、ダウン誘発技なのに、黒子がのけぞるだけで終わってしまう悲しい技。

ヒットしつつ黒子も当たり、浮きが高くなる。さらにストレスシュート×2が決まるぞ。

やられ判定が残る技をうまく組み込もう。例えば[illegible]のストレスシュート。

連続技がパワーアップ!

黒子はやられ判定を持っていて、ダウン誘発技を当てたときのみ、当てた技の特性を持った飛び道具となる。この特徴を活用し、ヒット時にやられ判定が残る技を黒子に当てて、それを相手に当てて追撃といった連続技が可能だ。

下段を出せばガードされない。今[illegible]になってくるハズ。

ダウンを奪った際に、相手のストレスゲージがたまりきったら

近付いてガード。相手の硬直が解けるところに……、

怒ってる場合じゃねえよ!?

スキが無いと思われていたストレス爆発だが、実は終わり際に、しゃがみガードできないということが発覚した。前号で紹介した、クララの強ミラクルハンマーが反撃として決まるというのは、これを利用したものだった。

相手をダウンさせた際に、ゲージがたまったのを確認したら、こちらから近付いてガード。その後に持続の長い下段攻撃で反撃を決めよう。今後は、自分でゲージをためるようにしないと危険？

ちなみに、どちらかが黒子を追い抜くと、黒子がその後ろへと付いていく。当然、後ろに黒子を置いた方が、黒子を有利に扱える。ただ、飛び道具を無効化するには相手との間に黒子を置く必要があるぞ。また、黒子を飛び道具として使った後は、黒子がなかなか起き上がらないので、次に利用するまでにある程度の時間がかかってしまうぞ。

鋭い読みは確かな技術から生まれる

EVOLUTION VIRTUA FIGHTER 4

バーチャファイター4 エボリューション Ver.B

vs.シュン K.O.後の酔い覚まし特集

飲まれてばかりじゃいられない! 飲酒量がカギになるシュン戦では、K.O.した後も気を抜けない。

至るところに隠された酔い覚ましチャンスを逃さないこと。シュン戦の最重要事項だ。

インプレッション

対戦人口の多さは、数ある格闘ゲームの中でも一、二を争う。PS2版もあることだし、やったことの無い人も味見してみては? 一度プレイすれば、変わらぬ人気の理由が分かるはず!

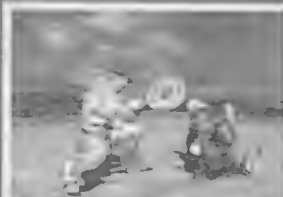
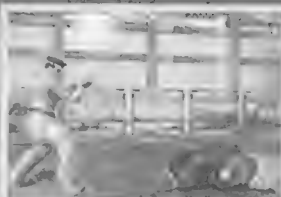
スタンディングK.O.後の酔い覚ましコンボ

キャラ	コンボ	解説
アキラ	Ⓟ→Ⓟ→Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ [5]	⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖは低い位置に攻撃判定があるので、K.O.後のバウンドコンボに使える。
ジャッキー	Ⓟ+ⓀⓅ(ディレイ) [2]	足位置ハの字、立ちⓅ系のK.O.後はⓅ+ⓀⓅ(ディレイ)→Ⓟ+Ⓚで3杯覚ませる。
サラ	Ⓚ+Ⓖ [2]	⇦ⓀでK.O.を狙おう。その後はフラミンゴを解除して⇩Ⓚ+Ⓖ。立ちⓅ系の後は⇧Ⓟで。
ラウ	(平行)⇦⇨Ⓟ→⇩Ⓟ→⇨Ⓚ+Ⓖ [3]	通常時にも活用していく酔い覚ましコンボ。あらゆるたたき付け技から狙える。
	(ハの字)⇦⇨Ⓟ→⇩Ⓟ→⇦⇦⇨Ⓟ [2]	直接⇨Ⓚ+Ⓖでも可。⇧Ⓚ系の後ならARMで側面に回り込んで上のコンボが入る。
パイ	(平行)ⓀⓀ(2発目)→➡Ⓟ→⇦Ⓚ+Ⓖ [3]	距離を調整してⓀⓀの2発目のみを当てるのがミソ。立ちⓅ系の後はできないので注意。
	⇧Ⓚ+Ⓖ [2]	足位置がハの字のときは2杯しか覚ませない。立ちⓅ系のK.O.後もこれを使おう。
ウルフ	(タックル後)⇦⇧Ⓟ→Ⓚ+Ⓖ [4]	タックル系の技や⇨Ⓟ後はこのコンボ。立ちⓅ系の後は、⇦Ⓟ→⇨⇧⇩⇧⇦ⓅⓅで2杯。
	(ミドル後)⇦⇧Ⓟ→⇦Ⓟ [3]	⇧ⓀでK.O.した後は、なぜか上のコンボが入らない。追い打ちを⇦Ⓟに変えよう。
ジェフリー	(平行)⇦⇨Ⓟ→⇨Ⓚ+Ⓖ [4]	⇧ⓀがスタンディングK.O.にならない。立ちⓅや⇩Ⓚ後がメインの狙いになる。
	(ハの字)⇦⇨Ⓟ→⇩Ⓟ+Ⓚ [3]	ハの字はこちら。どちらの足位置でも入るので、確認できなかった場合も使える。
カゲ	⇧Ⓟ→⇦⇦Ⓟ [3]	立ちⓅや⇧Ⓚのほか、Ⓚ+ⒼやⓅⓅ⇦Ⓟなど スタンディングK.O.を狙える技は多い。
シュン	⇨ⓅⓀ(ディレイ) [3]	一応覚ますことはできるが、自分の飲酒が優先。あまりお世話になる機会は無いかも。
リオン	Ⓟ+Ⓚ→Ⓟ+Ⓚ [4]	⇧Ⓚ系の後に決まる。立ちⓅ系の後はⓅ+Ⓚ ハの字なら⇨ⓅⓅで追い打ちできる。
アオイ	Ⓟ+ⓀⓅⓅ(ディレイ) [3]	⇦⇦Ⓟ+Ⓚを当ててからⓅ+ⓀⓅⓅでもいいが、浮き方が違うため4杯は無理。
レイ	Ⓟ+Ⓚ→Ⓟ [4]	ⓅⓅなどの後も、構えを解除して狙える。立ちⓅ系の後は⇦⇧Ⓟをうまく当てたい。
ベネッサ	(オフェンシブ)Ⓟ+Ⓚ→Ⓟ+Ⓚ [2]	ディフェンシブの⇧ⓀなどでK.O.した後も、構えチェンジからこのコンボが入る。
ブラッド	⇨Ⓟ+Ⓚ→⇨Ⓟ+Ⓚ [2]	安定して決められる酔い覚ましコンボ。たたき付け後に⇧Ⓟ+Ⓚを組み込んでもいい。
ゴウ	(側面に回り込んで)⇦⇨Ⓟ→⇦⇨Ⓟ→⇦Ⓟ [3]	⇧ⓀやⓀでK.O.したら、すぐさまARMで相手の側面に回り込んでこれを決めよう。

スタンディングK.O.が発生する状況

足位置によって、前のめりに倒れるか、あお向けになるかが変わるのも特徴の一つ

KOされたキャラが腹を押さえ、ゆっくりダウン。余裕を持って追い打ちできる。

その他のチャンスも逃すな

ローキック系の技でKOしたときも狙い目。この後に当てられる技は多い

ダウン攻撃でKO時、このモーションになることが、キャラによってはチャンス。

謎に盛り上がっています!!

大会ラッシュのトリを務めるビートライブカップも終わり、一段落……と思った先月でしたが、フタを開けてみればバーチャ業界はまだまだ謎の盛り上がり。一体、プレイヤーのこのモチベーションを支えるものは何なのか？ とアカデミックな話題（？）で切り出しつつも、コーナーが始まったりします。

バチャッ子 INFINITY EVOLUTION

バチャっ子 インフィニティ エボリューション

●同キャラ五人チームの結果

チーム名	キャラ	プレイヤー名	成績
八門極心技	アキラ	大須晶、ホームステイアキラ、南アキラ、ムッキー晶、八百一	ベスト24
でら八極拳!		たまねぎおやじ、でらあきら、おさる、ひげりおん、猿奇者	予選敗退
おっぱいがいっぱい	パイ	青パイ、つちくも、五郎弐千歳、悪魔パイ、ポチョムキン	優勝
みんなの5ウルフ	ウルフ	8、空調、エマール、クロサワW組長	ベスト24
サファイアの海	ジェフリー	ZAP、一休、のぶらいでん、ハイキック、はまち98%	予選敗退
針鼠団	カゲ	そうたいしょ、萎老影、エド、ジン、不動	ベスト12
シャドーサークル		すけるとん、きびだんご、我〜、ピコ、厳流影	ベスト24
サラたんハァハァ	サラ	あにぃ、マッスルサラ、K-2、S.O.S、美早	準優勝
ジャッキーチーム	ジャッキー	サム、ネオ・タワー、ヨドリバジャッキー、KJ、拝人	3位
新生ガチンコ合気道!	アオイ	ヌキ、甲府メガネ、バナナ・トキオー、みんごる師範、鉄	ベスト24
負け数=煩悩の数	レイ	へるる、華火霊、音須KO助、大森レイ、ぷりん。	プレイオフ敗退
東京VAファクトリー	ベネッサ	東京メガネ、カシン、栗田、くりっさ、猪フィー	ベスト6
ベネチーム		薄着のおにっさ、B-1、悶舌、じゃじゃ馬馴らし、リツノウ	プレイオフ敗退
J5	ゴウ	ゲームセンター嵐、激鉄、くどうくん、H.S.U.、エビ	プレイオフ敗退
メン・イン・ブラッド	ブラッド	ネオブラッド、Gブラッド、イトシュン、フジ、インディラ	ベスト12

●決勝リーグ結果

［決勝リーグ］

チーム名	JA	SA	PA
ジャッキーチーム	—	× 4−5	○ 5−1
サラたんハァハァ	○ 5−4	—	× 2−5
おっぱいがいっぱい	× 1−5	○ 5−2	—

➡

［代表者戦］

代表者	拝	あ	つ	順位
拝人	—	×	×	3位
あにぃ	○	—	×	準優勝
つちくも	○	○	—	優勝

恒例の同キャラ祭り開催!!

2003 プレビートライブカップ リポート

「第5回VFRビートライブカップ」のカップ戦（シード権争奪戦）第一弾！

Text：[illegible]

参加60チーム中、15チームが同キャラ

チーム内の使用キャラに制限がかけられる「VFRビートライブカップ」（注：3キャラ以上使用不可）と違い、この大会はチーム編成なんでもアリの5on5。そこでお約束となるのが、同キャラ×5で結成されたチームの出場だ。当然各キャラのトッププレイヤーを集結させるチームが多く、この大会でしか見られない魅力的なチームが多数出場している（表参照）。

同キャラチームの中では、バーチャ界「ちび太」軍団を率いるテn-l×Pu[illegible]世代/若大アストロ、ヒデオ、SHUT、某掲示板で話題になった新宿勢が中心の「DQN（ティー）」（セガール、ザ・ザリア/ススキノラウ、PKアキラ/[illegible]）の2チームの動向が注目されたが、どちらもベスト12で姿を消していった。

同キャラチームがベスト3を占める！

今回は、予選進出24チームを三つのトーナメントに分け、それぞれの1位でリーグ戦を行なうルール。そして、このリーグ戦に残ったのがジャッキー、サラ、パイの同キャラチーム。最初の総当りこそ各チーム1勝1敗の痛み分けとなり、代表者戦にまでもつれ込む激戦が繰り広げられた。

この大詰めで力を発揮したのは、パイチーム代表の「つちくも」だった。しゃがみⓅ、飛燕単脚（[illegible]）といったリスクの低い技でチャンスを作り、青虎双破（[illegible]Ⓟ）と投げの二択を仕掛けるという基本に忠実なスタイルを徹底。3−1、3−1で危なげ無く優勝を決めた。なお、シード権は「つちくも」「あにぃ」の両者が獲得した。

暑い店内（失礼!）に、ありえない人の数。一番の強敵は熱気＆酸欠だったとか……。

かの地でも東京勢が存分に大暴れ!?

VFRカップ戦第2弾「グッドヒル杯」リポート

開幕戦の余韻もさめやらぬ中、早くも第2弾を迎えたVFRカップ戦。7月の舞台は“新・北関東VFの拠点”宇都宮グッドヒルにおいて「第1回グッドヒルカップ5on5」として開催された。

今回も東京エリアの強豪が大挙して押し寄せ、戦前の予想通り“北関東vs.東京”の図式が見事に形成された。30チームによる大会は予選ブロックの後、16チームでの完全決勝トーナメント戦という流れ。予選はランダム抽選だったにもかかわらず、強豪チームが見事に分散するハプニング。その結果、あちこちで前出の“北関東vs.東京”戦が展開される。

そして地元勢はもちろん、急成長した群馬勢、安定した戦力を誇る茨城勢が東京勢を迎え撃ったが……。やはりその壁を崩すことは困難を極め、接戦もあったがことごとく“轟沈”。期待された群馬勢も思いのほか伸び悩み、ウエスタンラリアット率いる本命チーム【ミラクルア○ルズ】も予選で砕け散った。「遠征組のどこが勝つか？」という部分にギャラリーの興味がシフトした感はあったが、その分決勝トーナメントは強豪同士の真剣勝負がこれでもかと続いた。

あにぃvs.セガール、甲府めがねvs.華火、セガールvs.調布K.Kサラ、アニアキvs.コムサラ、拝人vs.悪魔パイ……、これらはすべて準決勝までに行なわれた大将同士のカード。そのほとんどが見る者をアツくさせるハイレベルな攻防を繰り広げ、“いまだ戦いは進化している”と痛感させられた。そして、この厳しい戦いをくぐり抜けてきたのが【トレジャーハンター（すけるとん／K−2／調布K.Kサラ／板z／悪魔パイ）】と【マンピース（マッスル／PKアキラ／エド／つちくも／ちび太）】、共にロコツな構成の2チーム。

決勝ではすけるとんの爆発もあって、中堅板zに対するは初登場の舞台が決勝となったちび太。ここからちび太ドトウの反撃を会場のだれもが期待した。しかし、板zのトリッキーな動きが“メイクドラマ”を封じ込め、3−2で勝利、見事チームを優勝に導いた。かくして「トレジャーハンター」が、分かりやすい強力なモチベーションで豪華賞品ゲット！ その名に恥じない実行力を見せ付けた（笑）。

EVENT INFO　VFR公式ホームページ
http://www.beat-tribe.com/vfr/

JUNK NEWS

ジャンク新聞

No.41
JULY 30, 2003
Text：MVP

ゲーセン占い

偶数日生まれの人は、ドキドキの出会いが待っています。未プレイのゲームに手を出せば、素敵な世界が広がるでしょう。
奇数日生まれの人は、カードを使用するゲームが絶好調。特に「WCCF」では良さげなカードをゲットできそうです。

combo BBS 連続技掲示板

㋵：新作格ゲーで気になるのは、やはり連続技。『SVCカオス』も、面白いものがあったらドンドン投稿してください。では、珍しい『GGXX』から行ってみましょう。

ギルティギア イグゼクス・スレイヤー
●（ジョニー限定）ジャンプS（ジャンプキャンセル、以下JC）→ジャンプS→デッドオン タイム（ロマンキャンセル）→ジャンプS→近距離立ちS（JC）→ジャンプS（JC）→ジャンプS

画面位置を問わず、ジャンプSを合計10回も当てられる連続技。見せ場は最初の空中浮遊と、デッド オン タイム後の高速低空バタ足です。
（宮城県　ヨージさん）

㋵：最初の二段ジャンプは、ジャンプSの2段目が当たった後、気持ち遅めに行なうのがコツ。そして、最大の特徴はジャンプSのボイスが続くこと。ダンディーな笑い声が耳を離れません。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2002・ウィップ
●（画面端）ストリングス・ショット・タイプB→近距離立ちD→➡+A×4（クイックMAX発動）→中ジャンプD→近距離立ちB→近距離立ちA→しゃがみB→強ブーメラン・ショット（1段目）→ストリングス・ショット・タイプB（待機〜解除）→（弱ブーメラン・ショット（1段目）→ストリングス・ショット・タイプB（待機〜解除））×3→強ブーメラン・ショット（1段目）→ソニック・スローター

ブーメラン・ショットの1段目を、ストリングス・ショット（待機〜解除）でキャンセルすることで、4回連続で決めるのがポイント。難度は高いですが、見た目は美しいと思います。キャラによっては背後から近距離立ちD→ストリングス・ショット・タイプBがつながるので、そこから始めると美しさが増します。
（神奈川県　DAI総長@804さん）

㋵：難度がかなり高いので、成功したときの快感は相当なものでしょう。一度は決めてみたいものです。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2001　K9999（ストライカーキング）
●しゃがみB×2→（BC同時押し）→➡+A→月…×3

2回目の月…は、攻撃判定が消える直前に当てます。すると3回目の月…がギリギリ間に合います。
（東京都　周平さん）

㋵：硬直の長さで有名な（?）月…。以前に2回決める連続技を紹介しましたが、ストライカーを使えば3回まで可能！　月…の技後のまったり感がたまらない連続技です。

真・JUNK部屋!!

今月この部屋で取り上げるのは『バーチャファイター4』（EVOでもOK）。個人的にはほとんどプレイしていないゲームなのですが、そこいらのプレイヤーよりもスゴイ知識を持っているので、ここにお披露目〜。

キャラクターはサラ。彼女の手は、普通の状態だと拳を握り締めて「グー」になっていますが、これを「パー」にする方法があるのです！　早速、そのやり方を説明しましょう。

「相手に⇨⇙Ⓟ+Ⓖを決め（ほかにもいろいろな技で可能）、その後レバーを前か後ろかに入れ続ける」……、これだけです。すると、手をパーにしたまま、ズンズン歩くではありませんか！　ね？　びっくりしたでしょ？

チャットメッセージに「手に注目！」とか入れておくと、対戦相手も目を丸くすること間違い無しですよ。

パ、パーで歩いてるッ!!　いろいろな技で試して、相手に見せ付けるしか！

基板の裏側 Reverse side of PCB

080 星になった？
ギルティギア イグゼクス

自キャラはエディ。シャドウギャラリーの1段目で相殺を発生させ、これをフォルトレスディフェンスでキャンセルすると、真上に上昇しつつ画面から消え、少しすると落下してきます。
（広島県　tokiさん）

㋵：結構有名（?）なこの現象。エディの動きがゲームに似合わず、のどかな雰囲気を醸し出しています。ちなみに、ポチョムキンのジャンプDに合わせると、相殺を発生させやすいとのこと。

081 星に……パート2
ザ・キング・オブ・ファイターズ2002

アンヘルでD投げを決めた後、着地前にジャンプ中⬇+Dを出すと、そのポーズのまま浮いていき、帰ってこなくなります。
（埼玉県　ぎーすはわーどEXさん）

㋵：続いて星になったのはアンヘル嬢。エディ同様、のどかな雰囲気を漂わせてくれます。ただし、⬇+Dを入力するタイミングがシビアな上、そのほかに特殊な条件があるのか、とにかく成功率は低め。なお、こちらは相手がすぐに攻撃して落とされない限り、タイムオーバーまで帰ってきません。

㋵&オヤジの編集後記

㋵：さっきゲーセンで初代の『連邦vs.ジオン』やったんだけど、すごいね。
爺：だね。二人でビームライフルを交互に当てれば、一気に撃破だもんね。
㋵：うん。やっぱ凶悪連続技っぽい要素があると楽しいよ。次回作でもこんなのがあればいいな〜。
爺：でも、対戦でやられることを考えると……。
㋵：駄目？
爺：多分駄目かと……。
㋵：じゃあ二人では駄目だけど、四人で順番に当てれば可能、ってのは？
爺：4vs.4ってこと？
㋵：その通り。
爺：いいかも！

今号の Most Valuable Combo!

●7月号P85：奥義継承

久しぶりの豪血寺の続編は、相変わらずの理解不能コマンドが満載で、ある意味一安心？
茨城県　沖田戒（SG）さん

㋵：一風変わったコマンドといえば、個人的には某メーカーの[illegible]や[illegible]などが思い出されます。そういえば➡（前）タメとかいうのもあったような……。こういうコマンドでも、慣れれば使いこなせるのでしょうか？

情報求ム! ●連続技掲示板：ヒネリの効いた魅惑の連続技を募集。●真・JUNK部屋!!：微妙だけど捨てがたい連続技や小ネタを募集。●今号のMVC：今号に載っている連続技で一番気に入ったモノを選んで送ってくれ。格闘ゲーム以外でも可。投票者には何人かに何かプレゼント!?　●基板の裏側：通常は起こらない「?」な現象を募集。　※メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

**2003年3月21～22日に催されたビッグイベント
第一回「闘劇」を深く掘り下げていく"闘劇爆心地"。
連載三回めの今回は、「ギルティギア イグゼクス」の決勝戦
最終試合「kaqn」VS.「持田」のミリア同キャラ戦に迫る!
そして優勝者インタビューでは、未曾有の白熱戦となった
「ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002」で
韓国プレイヤーとの激闘に勝利した「大御所」が登場!**

激闘を支えた意志

『ギルティギア イグゼクス』決勝
kaqn（バベルフィッシュたんハァハァ・大将）VS. 持田（WASHIMI・大将）編

今月は『GGXX』の好勝負から、決勝の最終戦となった第五試合、kaqn対持田戦を振り返ってみたい。

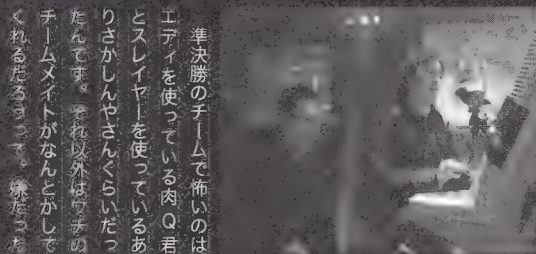
前回の全国大会決勝戦と同様、関東対関西の構図となった決勝。団体戦は関東有利といわれるジンクスを破り、持田が関西に覇権をもたらすのか。それともkaqnが関東の意地を見せ付けるのか。

ミリアの同キャラ戦となった決勝戦の第五試合、kaqn対持田。第3回サミーズカップで準決勝を闘った両者が相まみえることに。前回は持田に軍配が上がったが、今回はkaqnの使用キャラが梅喧からミリアへ変わっている。運とも実力差が出るともいわれる同キャラ戦を制すのはどちらか……。

決勝での対峙について

kaqn 実は作戦はあまり考えていなかったんですが、先鋒に鷲見君が来ると思って、緊張している北辰を先鋒にしました。僕は一発のある鷲見君を警戒していたため、大将になっています。

準決勝のチームで怖いのはエディを使っている肉Q君とスレイヤーを使っているありさかしんやさんくらいだったんです。それ以外はウチのチームメイトがなんとかしてくれるだろうって。嫌だった【ミドルリスク・ハイリターン】を火丸さんがぼこぼこにしたので怖さはありましたが、対アクセルはキャラ的に超有利なんですよ。気楽に試合に挑みました。ミリアはこのとき全キャラに有利がつけられるくらいの強キャラだったから、かなり強気でしたね。

持田 実は全く作戦を考えていませんでした（笑）。【ちいちゃんにおまかせ】より【バベルフィッシュたんハァハァ】の方が、強いキャラがそろっていて嫌でした。鷲見はミリアが苦手でしたしね。

kaqn
前作から全国に名を馳せる千葉のプレイヤー。第3回サミーズカップ全国決勝大会では梅喧でベスト4入り。第一回「闘劇」では、ミリアにキャラを替えて出場している。

[illegible]の[illegible]

kaqn ウチのチームは準決勝以降は俺が大将に固定っていう作戦でした。ミリアは不利なキャラがほとんどいないというのも理由なんですが、人間的に俺が向いていると思いますね、このチームでは。北辰はステージに上がった時からすげー緊張していたから、先鋒で頑張ってもらうかなと。ゆきのせは大将よりも中堅で出て、倒せるだけ倒すって感じでした。

持田 予選からソル、アクセル、ミリアと順番を完全固定でやってました。ソルでやるだけやって、アクセルで安定して倒して、最後にミリアって感じです。特に変更する必要は無いと思ったんですけど、準決勝で3タテしたノリ（注・準決勝で【俺とお前と大吾郎】チームを相手に、持田は大将で出て3タテしている）を活かして俺が先鋒に出る案も出てたんですけどね。

試合前の胸中

kaqn 同キャラはかなり運ゲーなんですけど、あまり負ける気はしなかったんですね。実は予選で出たときにミリアの同キャラ戦で負けてしまったんですよ。そこでやばいかな」と思って、いろいろと同キャラ戦のポイントを思い出してましたね。そのおかげで、同キャラ戦の対策を練ることができました。

持田 同キャラ戦は運が絡みますからね。一度転んだら後は運ですよ。実は、この時期

持田
関西を代表するミリア使い。第3回サミーズカップ全国決勝大会で優勝し、一気に知名度を上げた。堅実なプレイを主体とし、特に大会での粘り強さには定評がある。

に関西でミリアを使っているプレイヤーがいなくて、全然同キャラ戦をできていなかったんです。なので、同キャラはすげー嫌だったんですわ。

第一ラウンド

両者ともバックステップ→二段ジャンプから空中バックダッシュなど、無難な立ち回りから始まった第一ラウンド。持田がkaqnのサイレントフォースをうまくつぶし、ジャンプ攻撃から起き攻めを仕掛ける。しかし、kaqnはリスクの低いダウン中のサイクバーストでこれを回避（注・この場合のサイクバーストはダウン判定なので、相手の反撃を受けない）。さらにサイレントフォースで攻め込む。持田はそれを垂直二段ジャンプで避けるも、着地際に通常投げを決められkaqnに追撃のチャンスが到来する。

kaqn　1ラウンドめのポイントとなったのは、通常投げの後で一歩歩いて入れた【遠距離立ちS→しゃがみHS】の追い打ちですね。これは同キャラ限定ネタで、相手のサイクバーストを避けつつ追い打ちできるんですよ。これでサイクバーストを使わせて、もう「勝ったな」と思いました。

持田　通常投げの後の追い打ちネタは知らなかったですわ。してやられましたね。

サイクバーストを浪費させ、さらにkaqnは空中連続技を決める。相手の体力は既に半分。その後もサイレントフォースを絡めた立ち回りでペースを握り続け、じわじわと持田ミリアのライフゲージを奪っていく。

kaqn　ここの起き攻めでもネタを使っていますね。『#リロード』になってから有効性が高まったんですが、バッドムーンがめくりになるやつです。バッドムーンがガードされてもHSタンデムトップのおかげで、まだ有利になっているのが強いですね。

このまま終わるかと思われた第一ラウンドだが、持田が好機をつかみ返す。kaqnの低空空中ダッシュ攻撃のミスに通常投げが決まる。そこから連続技でたたき落として起き攻め、という好機が訪れる。しかし、この逆転機に、持田は↓↙←コマンドをミスしてしまう。

持田　ダッシュしてからのHSタンデムトップなんですが、ジャンプになっちゃいました。後半のダッシュ二段ジャンプKヒット後も、二段ジャンプからのガトリングにつなげる予定だったんですけど、つなげられてないですね。ここでは自分のミスがかなり目立ちます。

画面端で強気に攻め込もうとする持田を巧みにサイレントフォースで切り返し、kaqnが一本めを先取した。

試合時に行なわれた攻防のすべて

B	T	ミリア（kaqn）	ROUND 1	ミリア（持田）	T	B
		遠立ちS		バックステップ		
		後方ジャンプ〜空中バックステップ		ジャンプ〜後方二段ジャンプ〜空中バックステップ〜ジャンプS*		
		ジャンプ〜後方二段ジャンプ				
		足払い*		ジャンプ〜空中バックステップ		
		ダッシュ〜➡＋K*				
		後方ジャンプ〜サイレントフォース	空中連続技	ダッシュ〜ジャンプ【K→P→HS】		
		サイクバースト（青）*	起き攻め●	ダッシュ		
		後方ジャンプ〜空中FD		垂直ジャンプ〜空中ダッシュ〜ジャンプP*		
		後方ジャンプ〜サイレントフォース*〜空中ダッシュ		立ちK*		
		ジャンプK*		後方ジャンプ〜垂直二段ジャンプ		
		通常投げ→ダッシュ【遠立ちS→しゃがみHS*】	投げ〜連続技	サイクバースト（青）*		
		ダッシュ【遠立ちS→しゃがみHS】→ハイジャンプ【S→P→HS】	コンボ			
		ダッシュ〜HSタンデムトップ〜しゃがみS	●起き攻め	FD		
		ダッシュ〜立ちK×2		しゃがみガード		
		バッドムーン☆				
		HSタンデムトップ*〜前転	●起き攻め	FD〜後方ジャンプ〜後方二段ジャンプ		
		ジャンプD	カウンター	【立ちP★→立ちP】		
		後方ダウン復帰〜後方ジャンプ〜後方二段ジャンプ		ダッシュ		
		高速落下		ダッシュ➡＋P*		
		ダッシュ		垂直ジャンプP*〜垂直ジャンプ〜垂直二段ジャンプ		
		立ちP*		空中バックステップ〜ジャンプS*		
		後方ジャンプ〜空中バックステップ		ダッシュ		
		バックステップ〜サイレントフォース回収		後方ハイジャンプ		
		ダッシュ〜ジャンプ【K→P→HS】		垂直ジャンプ		
		ダッシュ〜HSタンデムトップ〜FR〜バッドムーン☆→HSタンデムトップ発生	●起き攻め			
		ダッシュ〜【しゃがみK→近立ちS】→HSタンデムトップFR		しゃがみガード		
		ジャンプK〜サイレントフォース*		後方ジャンプ		
		HSタンデムトップ		立ちガード		
		空中ダッシュ〜ジャンプK*				
			投げ〜連続技	通常投げ→ダッシュ【遠立ちS→しゃがみHS】→[illegible]→サイレントフォース〜[illegible]しゃがみHS→ハイジャンプ【S→P→P→HS】		
		バックステップ	起き攻め	[illegible]S*		
		後方ジャンプ〜サイレントフォース	カウンター	ダッシュ〜ジャンプK★		
		ニュートラルダウン復帰		バックステップ		
		後方ジャンプ〜サイレントフォース★	カウンター	ジャンプS		
		ダッシュ〜遠立ちS☆	K.O.			

同列にある行動は、ほぼ同時に取られたもの。B＝サイクバーストゲージ、T＝テンションゲージ、☆＝ノーマルヒット、★＝カウンターヒット、*＝空振り。【 】＝ガトリングコンビネーション

『ギルティギア イグゼクス』決勝

kaqn VS. 持田編

第二ラウンド

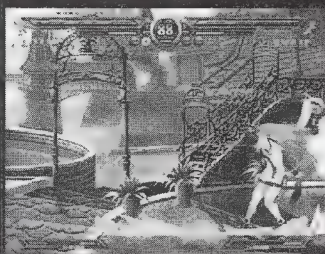
共にサイクバーストが無い第二ラウンド。起き攻めを先に仕掛けた方が勝つ、といってもおかしくない状況だ。1本めを圧倒したkaqnが流れそのままに試合をものにしてしまうのか……。

かくして始まった二本め、開幕に持田が出したSタンデムトップにうまくkaqnのアイアンセイバーが突き刺さり、一気に画面端まで追い詰める。

kaqn 開幕のアイアンセイバーはリターンがあまり無いんですが、スタートから強気で攻めるにはいいと思って使ってみました。ジャンプ以外の行動にはほとんど勝てるし、当たれば一気に画面端ですから、ノリ半分で出しましたね。

完全に後が無くなった持田。ジャンプ攻撃からのサイレントフォースで切り返そうとするものの、うまくガードされた上に、kaqnにサイレントフォースの上に陣取られてしまう。この状況を脱しようとジャンプで逃げようとするが、kaqnが狙っていたしゃがみHSが、持田の繰り出したジャンプSと相打ちになる。浮いている持田に、しゃがみHSからの追撃を加えて、見る見るうちに体力が減っていく。画面端に追い込んでからのミリアがこの機を逃すはずもなく、一気呵成に攻め立てる。

kaqn 持田が「ジャンプで逃げるスタイル」ということに、1ラウンドめで確信を持てたので、しゃがみHSでの対空と➡+Pを引っ掛けられましたね。それと相手がサイレントフォースを回収できていなかったので、ジャンプをうまく落とせました。

そして、こうしたkaqnの狙いは見事にはまる。

kaqn サイクバーストが無いので、見返りがデカイ技ばかり狙っていました。ミリアは細かい連続技が多いので、相手のサイクバーストがたまりやすいんですよ。ですから連続技のループを少なめにして、さらに安定する連続技を使いました。

ようやく画面端の窮地を脱するも、持田ミリアの体力は既に九割方が失われていた。逆転のチャンスを創出しようとジャンプ攻撃で動き回る。しかしkaqnは落ち着いていた。持田のサイクバーストがたまっていなかったことも余裕をもたらしたようだ。

kaqn 余裕は有りましたね。後は事故らないように立ち回るだけでした。

持田 画面端でしゃがみHSをカウンターでくらったところがポイントでしょうかね。サイレントフォースが有ればこんなことにならなかったんですが、回収できてません。本来なら逃げるべきですね。やはり経験不足が見られました。サイレントフォースの回収とか、しゃがみHSが強いこととか……。ほかのキャラなら相打ちでOKってことも多いんですけど。

持田の猛攻をフォルトレスディフェンスで切り返したkaqn。通常投げからの連続技が決まり、ミリア同士対決は早過ぎる決着を迎えた。いや、圧倒的な連続攻撃能力という「攻」のポジティブファクターと、防御力が決定的に低いという「守」のネガティブファクターがぶつかり合う結果として、早期決着は必然かもしれない。かくして、kaqnが二本をストレートで奪い、「全一」持田を下した。

B	T	ミリア	ROUND 2	ミリア	T	B
		アイアンセイバー★	カウンタ	Sタンデムトップ*		
		ダッシュ～しゃがみK*	●起き攻め	後方ジャンプ		
		立ちガード		ジャンプS		
		後方ジャンプ～空中FD		サイレントフォース		
		しゃがみFD		ラストシェイカー		
		後方ジャンプ～サイレントフォース☆		ジャンプ		
		ダッシュ～しゃがみHS*		後方ダウン復帰～後方ジャンプ～後方二段ジャンプ		
		しゃがみHS★	相打ちカウンター	ジャンプS☆		
		ダッシュ～しゃがみHS→ハイジャンプ【S→P→S→HS】	連続技			
				ニュートラルダウン復帰		
		【しゃがみK→しゃがみS】～HSタンデムトップ～FRC		しゃがみガード		
		ダッシュ～【➡+P→しゃがみHS】～ハイジャンプ【S→P→HS】		後方ジャンプ		
		HSタンデムトップ～➡+K～HSタンデムトップ発生	●起き攻め	立ちFD		
		しゃがみK		しゃがみガード		
		しゃがみK☆～ダッシュ～FD		後方ジャンプ		
		FD		ジャンプS☆～立ちK☆→前転		
		後方ジャンプ		立ちHS*		
		足払い	カウンター			
			起き攻め●	ダッシュ～ジャンプHS*		
		後方ジャンプ～FD		ジャンプ～空中ダッシュ～ジャンプD*		
		足払い*		後方ジャンプ		
		立ちP*×6		ジャンプD*		
		後方ジャンプ～空中ガード～立ちFD		ダッシュ～ジャンプ【P→K】		
		通常投げ～ダッシュ【遠立ちS→しゃがみHS】	K.O.	立ちK*		

同列にある行動は、ほぼ同時に取られたもの。B＝サイクバーストゲージ、T＝テンションゲージ
☆＝ノーマルヒット、★＝カウンターヒット、*＝空振り。【 】＝ガトリングコンビネーション

「闘劇」を振り返って

kaqn 火九をストレートで倒して、勢いがありました。この勝利を踏み台にして一気に駆け上がりましたね。サミーズカップでの雪辱もありました。ミスも有りましたが、一〇〇点満点中九〇点は付けられる試合でしたね。

俺だけテンションがおかしくて、「試合に集中してくれ」なんてチームメイトが慌てていたのを思い出しました。もしも「俺とお前と大吾郎」がきていても、あのテンションなら負ける気がしませんでしたね。

持田 負けるべくして負けた試合ですね。特に同キャラ戦のミリアは攻撃力が有って防御力が無いので、一回のミスがすごく大きいですね。難しい操作でミスするなら分かるんですが、起き攻めの⬇⬊➡コマンドのミスですから。

今後について

kaqn 最近の使用キャラはロボカイですね。基本的に飽きっぽい性格なもので、メインのキャラを絞れないんです。第二回「闘劇」で何を使うかはまだ分かりませんね。追われる立場になったわけですが、まあ楽しくやっていきます。ゲームフジ船橋に居るので、だれでもかかってきなさいって感じです。

持田 今もまだミリアを使ってプレイしていますね。やり込んでいるとまだまだネタも見付かるから、楽しくやっています。次はkaqnさんを倒せるように頑張ります。

――対峙する二人にしか見えない刹那の攻防……一瞬の劇を次回も期待してほしい。

※上記の試合が収録されたDVD「SUPER BATTLE TRILOGY DISC3」が小社から発売されました。今月は「DISC3」を5名さまにプレゼント！　欲しい人はP52へGO！

勝者の背負うもの

—『ザ・キング・オブ・ファイターズ2002』優勝—

大御所 編

——「闘劇」全体の感想はいかがでしたか？

最初から最後まで面白かったですね。キャベツさんとの試合が一番楽しかったです。同じ地元の人やパットさん、極限堂さんが上位に残ってくると思っていましたが……。ダークホース的な方が上がってきて、むしろ嫌でしたね。

——一回戦がキモだと言われていましたよね？

そうですね。相手が当日予選で勝ち上がってきた相当強い方だったので、なおさらです。いつも一回戦でガタガタになっちゃうんですが、そこを越えられれば勢いに乗れると思っていました。

——決勝でキャラクターのセレクトを迷いましたよね？

はい。リョウを入れようかなと思ったんです。パッシュさんにクラークがあまり通用しなかったので。野試合で韓国の人がシェルミーをあまり知らなかったようだから、そこは迷いませんでした。

——韓国勢の強さは、どこにあると思いますか？

すべての面においてレベルが高いですね。連続技をミスることもありません。メンタル面も強い。決勝も三試合勝負だったら、違った結果だったかもしれません。

——ライバルはいますか？

極限堂さんやキャベツさんですね。ほかにも地元のポポリンさんとか、韓国勢ももちろん意識します。

大御所 相手の裏をかいた投げ技、立ち回りの巧みさで抜きん出たプレイヤーだ。ホームは柏のB-1。

——第二回「闘劇」でKOFが種目に入っていたら、参加されますか？

『2002』だったらいいんですけど、新作だったらどうでしょうね。ストライカーシステムが苦手なので、何ともいえません。でも参加するなら、また優勝しますよ（笑）。

——最初にはまったアーケードゲームは何でした？

『ストリートファイターZERO2』でしたね。ナッシュとかダンとか、いろいろ使っていました。KOFシリーズに入ったのは『97』でした。オロチチームが使ってみたくて、そこで基本操作を覚えました。

本格的に対戦を始めたのは『98』からですね。そこでラルフみたいな、簡単なキャラに落ち着きました。僕はコンボよりも、立ち回りや投げに特徴があるキャラの方が好きなんです。

——格闘ゲーム以外では？

音ゲーとかシューティングとか、いろいろ触りますよ。うまくはないんですが（笑）。

——では、全国のKOFプレイヤーへメッセージを！

一回勝負といわず、10回ぐらい腰を据えてじっくりと対戦しましょう！

闘劇参加店舗紹介 ～アミューズメントエース津田沼～

今回は大御所選手を輩出した、千葉のアミューズメントエース津田沼店を紹介！

JR津田沼駅から徒歩三分の好立地条件。二階建ての広い店内に有るビデオゲームは「五〇円でプレイできる（一部の大型筐体を除く）。主な客層は大学や予備校生で、対戦は夕方から夜にかけての時間帯が一番盛り上がる。毎週金曜日には「カプエス2」のランキングバトルを開催中。近郊の強者たちが集まるぞ。

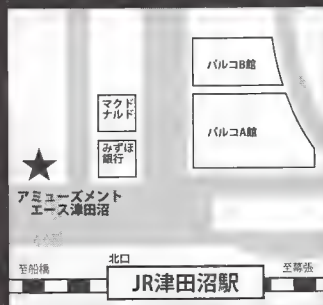
駅から徒歩三分の好立地。最寄り駅がJR津田沼駅と交通の便もいい。近隣の人は足を運んでみてほしい。

広い店内に、ズラリと並んだ対戦台。夕方にはどのゲームでも対戦相手に困ることはない。ビデオゲームは1プレイ五〇円なので、学生も安心。

スタッフより一言

当店では『98』のころからKOFに力を入れて参りましたが、「闘劇」優勝者まで輩出することができて、うれしい限りです。そんな当店も6周年を迎えてますますヒートアップ！ 今月も大会を用意しております。夏休みを利用して上京される方は、ぜひ当店まで足をお運びください。スタッフ一同、皆さまをお待ちしております。

アミューズメントエース津田沼

千葉県船橋市前原西2-15-1
TEL 047-475-8918
営業時間 9：00～24：00（年中無休）

JR津田沼駅北口を出て左方向に曲がり、そのまままっすぐ歩こう。みずほ銀行が見えたら、アミューズメントエースはもう目の前だぞ！
店舗ホームページ http://www.sonic-ace.co.jp/

走り屋稼業に終わりは無い!

LONG RUN GAMES' BOOSTER

P126-127　頭文字D アーケードステージ Ver.2

「最速」の二文字を求めて……

頭文字D Arcade Stage Ver.2

まだまだ多くの走り屋たちを惹き付けて止まない本作。今回は「秋名下り」が世界一速い、香港のトッププレイヤー、ビグザム氏に突撃取材!

攻略:キャサ夫

知られざる香港事情

—『頭文字D』はどのくらいプレイされていますか?

ビグザム Ver.1の頃は、1週間に700香港ドル(1香港ドルは約17円)くらいはプレイしていました。休日に、1日中ゲームセンターにこもっていた日もありました(笑)。Ver.2になってからは減って、週に300〜400香港ドルくらいです。

—一月で約4万円分やり込むというのは、なかなか無いですね。加えて、香港では、1ゲームのプレイ料金が安い(1プレイ3〜4香港ドル)と聞きましたが。

ビグザム プレイ料金が安めといっても平日は仕事もあります。2、3時間暇を作って、集中してプレイしています。

ぎるはま(爆)隊長(鈴)(無)(以下ぎるはま) その辺は僕たちと一緒ですね。

—ビグザムさんは、WINDBLADE隊というチームの、「秋名下り」の担当だと聞きましたが。

ビグザム ええ。僕たちは各人、担当コースを決めてプレイしているんです。

ぎるはま インターネットランキングで、「秋名下り」の全車種制覇をされてからは、タイムアタックはどのくらいプレイしていますか?

ビグザム タイムアタックよりも、最近はバトルが多いです。「秋名下り」なら、バトルは1000戦以上はしていると思います。

—1000戦以上ですか!! ランキング世界一を極めながら、なおかつバトルまでやり込んでいるプレイヤーは、日本にはそう居ないでしょう。

イッテヨシ 以前に、ブースト(対戦を盛り上げるため、後続の車の加速力などが上がるシステム)をオンにして、三人(イッテヨシ氏、ぎるはま氏、ビルチャン氏)で彼とバトルしたんですが、全員負けてしまいました(笑)。

クレイジー かなりやり込んでますね。道理で(タイムアタックでも)勝てないわけだ。

ぎるはま バトルばかりなのは、タイムを競う相手が居ないからですか?

ビグザム いえ、走り屋レベルを31にしたいからです。

(編注:走り屋レベルを31にすると、車から立ち上るオーラが虹色になる)

—タイムだけでは飽き足らない、と。『頭文字D』の、「走り屋」という独特な存在に関してはどう思いましたか?

ビグザム 原作を知っているので、特に違和感などは感じません。違いを挙げるなら、僕たちは車をなかなか買えないということでしょうか。

—それはなぜですか?

ビグザム 香港は税金が高いし、何より「国産車」というものが無いんです。だから車を買おうと思うとすごくお金がかかります。

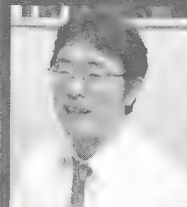
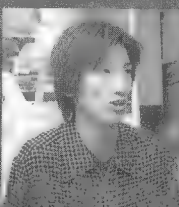
—なるほど。市場で売っている車はすべて「外車」なんですね。ビグザムさんのように、香港のプレイヤーたちが速い理由は、車に対しての情熱が我々よりその分強いからかもしれませんね。もし200万円でも300万円でも車が買えないとしたら……。

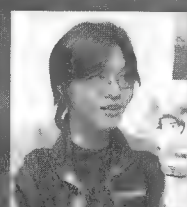
イッテヨシ 日本に居ると、とても考えられない状況ですね。ところで、ビグザムさんが今回、日本に来ようと思った理由は何ですか?

ぎるはま (タイムの)遅い人が速い人の走りを見に来る、というのなら分かるけど……。

ビグザム 同じ趣味を持つ人たちにぜひ会いたくて。

ぎるはま 異文化交流だ(笑)。

ぎるはま(爆)隊長(鈴)(無)

長年のキャリアを持つドライブゲーム界のベテランプレイヤー。多くのゲームの最終スコアを保持している。[illegible]

イッテヨシ

インターネットランキングや、全国各地への[illegible]的な遠征などで、多くのプレイヤーと広いつながりを持つ。今回の一連のビグザム氏絡みのイベントも、氏の尽力無しには有り得なかったといっていい。

ビグザム

コース「秋名下り」において、全車種でインターネットランキング一位の記録を樹立するという偉業を成し遂げた、香港のプレイヤー。香港のドライブゲームチーム、WINDBLADE隊の筆頭にして「秋名下り」の担当。

インフォメーション [illegible]

世界の走りを見ろ!! ビグザム氏、86で秋名下りを攻める!!

START

緩いS字コーナーを163キロで進入。次の左コーナーは4速に落とし、軽いブレーキングで減速。138キロでクリッピングポイントを通過。144キロで立ち上がっている。S字コーナーからのライン取りで、フェイントモーションを使ってドリフト進入しているのが特徴的。

第2区間最終の右ヘアピンコーナー。186キロから4速に落とすと同時に、左の溝にタイヤを落としてうまく荷重移動を行ない、右の溝にタイヤを落として走行。クリッピングポイントを150キロで通過している。

5速ヘアピン1つ目。175キロから4速へシフトダウン＆ブレーキングで減速開始。フェイントモーションを使って、左の溝にタイヤを落としてから右コーナーへ進入。クリップを133キロで通過。2つ目、135キロまで加速。クリップを125キロで通過。3つ目、135キロまで加速。クリップを127キロで通過。4つ目、136キロまで加速。クリップを131キロで通過。すべてキッチリと溝落としで走行。

第2区間、S字連続コーナー。最初の左と次の次の左コーナーでしっかり溝落としを使ってインベタで走行。171キロで進入し、次のポイントまでに186キロまで加速させている。基本的に溝落としをしなくてもクリア可能なコーナーだが、溝落としを使ってのインベタ走行が、わずかだがタイム短縮に貢献している。

5速163キロでアクセル減速を使用し、コーナー進入開始。クリッピングポイントを153キロで通過し、立ち上がりは155キロ。直線部分で4速にシフトダウンさせて、しっかりと158キロまで加速させているのが特徴。

直線部分で180キロまで加速。緩いS字のライン取りで、フェイントモーションを使って左コーナーへ進入。146キロでクリッピングポイントを通過し、立ち上がりは150キロ。158キロまで加速した時点で5速へシフトアップ。

187キロで最終コーナーを迎える。コース中央辺りから右の溝にしっかりとタイヤを落とし、クリッピングポイントを183キロで通過。185キロで立ち上がっている。ほとんど減速は感じられない。していたとしても、アクセルを一瞬離す程度だろう。

FINISH

ビグザム氏 秋名下り走行タイム

第1区間	41"206
第2区間	42"615
第3区間	41"966
第4区間	42"846
TOTAL	2' 48"634

ビグザム氏のプレイを見て

ビルチャン どんな走りなのか気になっていたので、見られてよかった。でも、タイムを縮めるために、彼のプレイを真似するというのは辛い。

——やっぱり「悔しい」？

ビルチャン いや、とても真似ができない、というか(笑)。真似をするとなると、自分の走り(ライン取り)は構築し直しです。

クレージー 1年間走り続けて、築き上げてきた自分の走りと違ったのが驚きでした。

イッテヨシ 似ている部分もあるけど、それこそシフトのタイミングや、減速のタイミングまで、違うところは全然違う。それにコーナリングがすごく丁寧で、それが総合タイムに響くんです。もしかしたら、彼の走りが理想的な走りで、僕らはまだ突き詰めきれてないだけなのかもしれないですね。

ビグザム 僕もコーナーへの進入の仕方などに、日本と香港で考え方の違いが見られて驚きました。

パピンコ 僕はまだ彼のプレイを見ていないんです。見れば「四峠走破」のタイムも底上げされるかな。

イッテヨシ 今日、史上最速伝説2の店舗予選に、ビグザムさんと一緒にエントリーしてきました。勝ち抜ければ、今度は招待選手として、ただで日本に来られます(笑)。

ビグザム どういう結果が残せるかは分かりません。でももし予選を勝ち抜けたら、勤め先にもう一度日本に行かせてくれと頼んでみます(笑)。

——日本勢の皆さんは？

イッテヨシ 「打倒ビグザム」でお願いします(笑)。

パピンコ 目標は2回戦突破です。いつも大会は出ると2回戦負けなんです(笑)。

クレージー 出場するからには優勝を狙いたいです。

——最後に一言お願いします。

ビグザム インターネットを介して、国を越えて『頭文字D』という同じゲームを好きな人たちと知り合えてとてもうれしいです。もっと日本の人たちとコミュニケーションが取りたいです。

イッテヨシ せっかく知り合えたのだから、『頭文字D』以外でも、今後とも付き合っていければと思います。

ぎるはま ほかの人たちにもぜひ、日本に来てほしいです。

ビルチャン むしろ、こちらから香港に乗り込むのもいいかもね(笑)。

——『頭文字D』をきっかけに、こういう輪が広がるといいですね。皆さん、本日はお疲れさまでした。

ビグザム最速伝説!?

※このページにおける情報は取材時(6月上旬)のものです。

聞き手：KS

クレージー

ビルチャン

パピンコ

TSC 初心者からマニアまで楽しめるアーケードショップ

新品～中古まで ビデオ筐体はテッシンにおまかせ！

TSC★TSC★TSC★TSC★TSC

- 分割払いは最高60回までOK！
- 商品の組合せは自由。お問合わせ下さい。

商品	価格	商品	価格	商品	価格	商品	価格
NEWアストロシティ	¥35,000	カプコンDCコンバーター	¥21,000	D&Dタワーオブドゥーム(SUB)	¥14,000	ミスタードリラー2	¥6,000
アストロシティ	¥30,000	カプコンvsSNK2（GDROM）	¥5,000	D&Dシャドーオーバーミスタラ(SUB)	¥28,000	鉄拳2Ver.B	¥8,000
ブラストシティ	¥150,000	ギルティギアXX（GDROM）	¥8,000	プロギアの嵐(SUB)	¥28,000	MV-1A	¥12,000
NEWバーサスシティ	¥200,000	スパイカーズバトル（GDROM）	¥7,000	マーヴルvsSF（SUB）	¥15,000	MV-1F	¥10,000
ツインラダー（中古）	¥18,000	ムサピィのチョコマーカー（GDROM）	¥15,000	ストライダー飛竜2	¥22,000	MV-1FZ	¥10,000
NAOMIマザー	¥28,000	CP-2マザーボード	¥2,000	ストリートファイター	¥25,000	クォース	¥4,000
NAOMI2マザー	¥52,000	ヴァンパイアセイバー(SUB)	¥2,000	クラックス	¥2,000	グラディウス4	¥20,000
NAOMI通信ボード	¥4,000	ヴァンパイアセイバー2(SUB)	¥5,000	子育てクイズマイエンジェル	¥1,000	トライゴン	¥10,000
GD-SYSTEMキット（新品）	¥98,000	ZERO2アルファ(SUB)	¥5,000	子育てクイズマイエンジェル2	¥1,000	パロディウスだ!	¥5,000
I/Oボード	¥15,000	ZERO3(SUB)	¥7,000	コズモ・ギャング・ザ・パズル	¥2,000	ぐっすんおよよ	¥3,000

上記以外の在庫のお問い合わせは下記まで

http://www.tessin.co.jp/

TSC **有限会社 哲信クリエイト**

大阪市東住吉区今川6-3-27
営業時間／10:00～21:00（日曜・祝日定休）

TEL.06-6701-4443
FAX.06-6701-4442
E-mail tessin@osk4.3web.ne.jp

お支払い方法

- 銀行振込　…入金確認即商品発送
- コレクトサービス　…商品代引サービス
- 分割払い取扱い

振り込み先

- りそな銀行　平野支店
  普 4483047
  有）哲信クリエイト

WCCFプレイヤー座談会

Campione Lounge

―カンピオーネ ラウンジ―

『WCCF』が世に出てから、約1年が経過した。アーケード業界で久々の大ブームを巻き起こした本作とは、一体何だったのか？　そして、続編となる『WCCF 2002-2003』が登場した後は一体どうなっていくのか？　四人の著名プレイヤーたちに話し合ってもらった……。

参加者：レオーネ　FCスリル　ミヤムー　マグナマ吟

『WCCF』の稼働開始から現在に至るまでを振り返る

ロケテスト時代

―まずは、今までの『WCCF』を、ロケテスト時代から振り返ってみてどうでしょうか？

マグナマ吟(以下吟)　僕はロケテストには初日から行きましたね。

ミヤムー(以下ミ)　僕は2日目から行ってましたよ。

吟　というか、それ以前にショーで展示されたときに気になってたんですよ。それまでは、「スルーパス」って言葉を聞いたときに、「何でパスなのにスルーしちゃうの？」なんて考えるような、全くサッカーが分からない人間だったんですけど(笑)、選手のカードがスゴいカッコよくてロケテストに行ったのを覚えてますね。とりあえず朝イチで行って、僕の前には一人しか居なかったんですが、開店5分前くらいになったら一気に10人ぐらい集まってきて……。確かその後、みんなで階段をダッシュした記憶があります(笑)。

FCスリル(以下ス)　ロケテストのときに、最初に引いたキラカードは何でした？

吟　ロケテストの初日に、シェフチェンコを2枚引きましたね。

ミ　僕も引きました(笑)。

ス　いいですね〜！　それを持って三重に来たら、帰るときにはカードが無いですよ(笑)。

レオーネ(以下レ)　当時はよくキラカードが出たんですか？

吟　朝イチで行くとよく出ましたよ。たぶん、筐体の中に入っている50枚入りのパックの一番上にキラカードがあったと思うんですよ。だから、最初の6クレジットくらいが穴場でしたね。

ミ　モーニングサービスみたいなもんですよね(笑)。明らかに朝来ている人がキラを持ってましたよ。朝5時ぐらいから並んでね。

吟　異様な状況だったよね。僕も朝5時半くらいに行ったら、もう一人並んでましたよ(笑)。結局常連の一人が「朝にキラが出過ぎる」と店員にいったら、カードをシャッフルし始めましたけど。

ミ　それでも、ロケテストの最初の方はプレイし放題でしたよね。だけど、ロケテストの情報がアルカディアやファミ通に載った次の日からすごい人数が来だして。それから1日2回しかできなくなった……。結局クレームが出て、1回6クレジットから4クレジットになってたりしましたけど。

―広島在住のレオーネさんと三重在住のスリルさんは、ロケテストをやっている頃から『WCCF』の存在を知ってましたか？

レ&ス　全然知らなかったです。

ス　僕は後々テレビで見て、「へぇ、スゴいことになっているんだな〜」って知りました。

レ　僕はゲーセンでたまたま見掛けたのがこのゲームを始めたきっかけだったので、ロケテストのことは全く知らなかったですね。

FCスリル

第1回全国大会の準優勝者。フランスの将軍「ミッシェル・プラティニ」全盛期時代からサッカーの魅力に取り憑かれ、それが高じて『WCCF』をプレイするようになる。休日には草サッカーもやるらしい。

●WCCF歴：「Ver.1.0」前期から
●ホームグラウンド：ビッグジョイ鈴鹿（三重県）
●好きなセリエAチーム：ユベントス
●好きなセリエA選手：リリアン・テュラム

レオーネ(クイーンレオーネ・SS)

第1回全国大会の優勝者。無類のサッカー観戦好きで、セリエA以外のリーグにも詳しい。チーム名の由来は「サカ○く」。レギュレーションFREE用のチームは、「キングレオーネ」という名前だそうだ。

●WCCF歴：「Ver.1.0」前期から
●ホームグラウンド：広島市内のゲームセンター
●好きなセリエAチーム：インテル
●好きなセリエA選手：クリスティアン・ヴィエリ

『Ver.1.0』稼働開始

――『Ver.1.0』が稼働し始めてからはどうでしょうか？

ス　僕なんかは最初「なんかマニアックなゲームやなぁ」と思って、一人でプレイできませんでしたよ(笑)。1週間ぐらいは人のプレイを見てましたね。それでその後、友達と一緒に初めてやりました。

レ　あまりゲーセンには行かない人間だったんで、当時はプレイするのが恥ずかしかったですね。何か、みんなしてボタンをバンバンたたいてるし(笑)。しかも、スターターパックが1000円と高かったんで、何となく入りづらかったです。でも、すごいサッカー好きなんで、近所のゲーセンに設置されたときには僕が一番に席へ座ってましたね(笑)。

ミ　スターターパックを買っちゃうと負けですよね(笑)。

レ　そうですね。今だから言えますが、仕事さぼってやってましたよ(笑)。そういえば、『Ver.1.0』でも最初のうちはキラカードがたくさん出ましたね。

ミ　そうですね。最初のうちはたくさん出ていましたね。

ス　逆に黒カードが引けなかったですよ。黒の中田が出たときはメチャクチャうれしかったですね～。まあ、だんだん使わなくなっていったんですけどね(笑)。

吟　ちなみに『Ver.1.0』の選手で、みんなが一番使える選手だと思うのは？

全員　ロナウドだね！

ス　あいつはヤバいっすよね。あと個人的にはテュラムかな。ボランチで使うと面白いですよ。

吟　何でボランチで使うの？

ス　カードの裏面を見て、ボランチの位置でも使えるかなって思ったんですよね。それでいざその位置で使ってみたら、結構機能するんですよ。周りの人たちからも、「すごい使い方だね」って言われるし(笑)。それで調子に乗って、今でも使ってます。

『Ver.2.0』の登場と初の全国大会

吟　『Ver.2.0』になってからはどうかな？

ス　そうですね～。僕は持っていないんですけど、トレゼゲは？

全員　使えるよ～！

吟　トレゼゲはトップスコアラーズ(以下TS)の方も、MVPの方もかなりいけてるよね。左で使うならTS、右で使うならMVPが理想的なんじゃないかな。あと、『Ver.2.0』ってスリートップが強いでしょ？　だから、トップに三人いいヤツを置いておけば安心みたいなところがあるよね。

ス　中盤の選手がいらないですよね。まさにイタリアのパワーサッカーみたいな(笑)。

吟　そうなると、左がシェフチェンコで、右がトッティで、真ん中がロナウドか、トレゼゲか、ヴィエリって感じがいいのかな。

レ　広島だと、右にシェフチェンコを置く人が多いですよ。

ス　そういう点で、みんないろいろと考えますよね。このゲームには、いろいろ試せる自由性がありますからね。例えば、キーパーだけのチームとか……(笑)。

全員　(爆笑)

吟　キーパーはディフェンダーで使うと強いですよね。

レ　あと、ゴールキーパーにバティストゥータとか……(笑)。

ミ　みんなやりますよね。あれはだれもが通る道ですよ。

レ　フォーメーションや、カードの動かし方も人それぞれですよね。

ス　僕はカードを動かさないですねぇ。動かすようにがんばってみましたけど、無理でした。

レ　スリルさんのフォーメーションで動かすところっていったら、ボランチをディフェンダーの間に入れるぐらいですよね？

ス　そうですね。攻めるところでテュラムで行ってもねぇ……テュラムは小学生みたいなシュートしますからね(笑)。

ミ　でも、あまり動かし過ぎるっていうのも、戦術を練るという点で見るとつまらないですよね。

――大会モードが導入されたときは、いい刺激になりました？

ス　はい。普段プレイしていると違って、緊張感がありますよね。だからすごく楽しいですよ。

レ　僕の場合は、大会モードのことを全然知らないうちに店舗予選を通っちゃって、大会モードの経験値が全くたまってないままエリア大会に進んだんですよね。一度店舗で優勝したら、ほかの店舗予選に出られませんから。だからエリア大会止まりだろうなと思ってあきらめていたんですが、運良く連勝できて、そこで準優勝して、全国大会に出られたんですよ。

吟　そういえば、やけに連勝したり、やけに連敗するときってあるよね。あれは何なんだろうね。

レ　勝ち数、負け数、引き分け数が影響しているんじゃないですかね？　そういえば、全国大会のときの僕のカードとスリルさんのカードが、勝ち・負け・引き分けの数が大体同じだったんですよ。それで何か関係があるんじゃないかって思った記憶がありますね。それが二人が勝ち進めたことにつながったとか。う～ん……やっぱり連勝モードってあるのかな。

ミヤムー

業界最大手のホームページである「ミヤムーウェブ」の管理人。以前からヒットメーカーのゲームをこよなく愛し、それが基で「WCCF」にハマる。現在は「アヴァロンの鍵」のロケテストに通う毎日。

●WCCF歴：ロケテストバージョンから
●ホームグラウンド：渋谷GIGO（東京都）
●好きなセリエAチーム：ミラン
●好きなセリエA選手：アンドリー・シェフチェンコ

マグナマ吟

ロケテスト時代から「WCCF」に多くの時間と財産を注ぎ込んできた、業界に詳しいプレイヤー。週刊ファミ通の編集者でもあり、現在は「WCCF」イベントで当編集部のマジンと全国各地を回っている。

●WCCF歴：ロケテストバージョンから
●ホームグラウンド：渋谷GIGO（東京都）
●好きなセリエAチーム：ユベントス
●好きなセリエA選手：パヴェル・ネドヴェド

ゲームが終わってカードが払い出される時のドキドキ感がたまらないです

トレードするとき、ユーザー同士が気軽にコミュニケーションを取れます

『WCCF』の良い部分・悪い部分

補正を認めるか?

――『WCCF』の良いところと悪いところって、何ですかね?

レ 『Ver.1.0』はロナウドとシェフチェンコがやばいよね。

吟 いくらなんでも、キックオフゴールは無いよねぇ(笑)。

ス 僕らは「魔法」って呼ぶんですけど、いわゆる「補正」ですよね。開発者は「存在しない」って公表しているようですが。

レ そのチームの総プレイ時間にもよると思うんですよ。作ったばかりのチームが、長くやってるチームに対してボールをキープしているというのは、サッカーとしてありえないですから。「チームが育っていなければ、パスが通りにくい」っていう風にしてほしいですよね。より現実のサッカーに近い形にする感じで。

吟 それと、このゲームってフレンドリーマッチになると調子が良くなる感じするんですよ。全般的に実力を発揮する。

ス ただ、ある程度の補正は必要かもしれませんね。それが無いと初心者が逃げちゃうでしょ。

レ やっぱり、初心者で始めたときに、相手のチームが全部キラカードだとやる気無くなりますからね。CPUも強いゲームですし。

――では、ゲーム以外の良いところは何ですか?

ミ やっぱり、トレーディングカードを使用したところ、しかも実在の選手がカードになっているというのが良いですね。自分の好きな選手でドリームチームが作れますし、ゲームが終わってカードが払い出されるときのドキドキ感がたまらないです。あと、トレードするときに、ゲーセンに居る人に気軽に話し掛けられる点かな。ユーザー同士がコミュニケーションを取れますから。

ス 僕も、それまではゲーセンに女の子をナンパしに行くぐらいでしか行かなかったんですが(笑)、このゲームで何十人と友達が出来て、今度フットサルチームを作ろうという話になってます。

全員 いいねぇ、それ。

――このゲームは、そういった広がりを見せますよね。

『WCCF』の

――トレーディング関係で、悪いところはありますか?

吟 あ~……サギとかね。

ミ 僕的にまずかったのは、自分のHPに「売り買い掲示板」を置いたことですね。製品版のカードが出回ったときにサギ事件がたくさんあって……。僕のところにもクレームがたくさん来ましたよ。

吟 でもね、トレカは売り買いがあってなんぼでしょ。その市場価格で価値が決まるわけだし。

レ だけど、小学生とか高校生をターゲットに、おっさんとかがサギをやってますよね。

吟 でもさ、なかなかそういうの止められないでしょ。見ると怖そうな人がやってたりするし。

レ しかも、裏でやってるから分かりにくいよね。小学生とかに後で聞くと、すごい価値のあるカードをあげたっていうんですよ。

吟 盗難とかはどうですか?

ス ありますね~。カバンごと盗まれるというのが結構ありますよ。盗まれた人にはみんなでカンパしてあげました。それから、監督カードを盗んで使うヤツが居るんですよ。その店で絶対カードを入れてないのにランキングされてるっていうね。今度対策チームを作って、そういった盗難とかを無くす運動をするつもりです。

レ あと、ゴースト(カップ戦で勝利した後にわざとカードを抜く行為)ね。あれは、だれかが注意しないといけないですよね。

ス そうそう。あれは何なんだろうね。後ろの方で笑ってさ。殴ってやろうかと思いますよ。ホントセガの人に、ゴーストが弱くなるように頼みたいです。

吟 そうだね。でもその手のクレームは、もうたくさんセガに回っていると思うよ。結構誌面とかも読んでいただいてるみたいだし。

ミ 僕も、自分のウェブの掲示板でみんなに書いてもらった要望とかを、A4用紙にまとめて提出したんですよ。そしたら、ヒットメーカーさんがちゃんとそれに応えてくれましたよ。『Ver.1.0』のときに提出した要望とか、『Ver.2.0』でだいぶ反映されてましたし……。うれしかったですよ。すごく好感持てます。

FCスリル's フォーメーション

①ブッフォン
②ジェトゥー
③フレージ
④ユリアーノ
⑤テュラム
⑥D・バッジョ
⑦アスタ
⑧ヨルゲンセン
⑨トッティ
⑩ロナウド
⑪シェフチェンコ

SUB
サラジェタ
スタンコヴィッチ
マテラッツィ
F・コウト
タファレル

レオーネ's フォーメーション

①カリーニ
②ジェトゥー
③テュラム
④マテラッツィ
⑤ユリアーノ
⑥ジャンニケッタ
⑦ダボ
⑧シェフチェンコ
⑨ネドヴェド
⑩トレゼゲ
⑪ロナウド

SUB
アドリアーノ
ムトゥ
ヨルゲンセン
ラウルセン
タファレル

『WCCF 2002-2003』への期待

新バージョンへの期待

ス 次のバージョンの稼働開始は、いつごろになるんですか？
――今年の初秋予定ですね。
ス またロケテストをやるんですかね？ というか、ロケテストで新カードは出るのかな？
吟 ロケテストはやるけど、新カードは出ないと思うよ。
ミ やっぱり、地方のプレイヤーからクレームが来るでしょう。
ス 地方プレイヤーの立場から言わしてもらいますけど、ロケテストでしか手に入らないカードを出すのはいいんですよ。でも、どんな形でもいいから、そのカードを製品版にも入れてほしいんですよ。東京には何百枚とあるのに、三重にはほとんど無い、というのは納得いかないですよ、やっぱり。
吟 一応その要望に応えているのが、トレーディングツアーなんですが(苦笑)。でも、基本的にアーケードゲームって、ロケテストをやらないと発売できないんだけど、『Ver.1.0』の初回ロケテスト以来、そういう限定カードは出てないですよね。だから、今回を含めて、今後ロケテストで新しいカードは出ないと思いますよ。
ス 『2002-2003』のゲーム内容はどうなんですかね？
吟 昨日セガのプライベートショーがあって、そこでプレイしたんだけど……すごいね。今までよりもずっとサッカーっぽいよ。例えば、連携のルーチンがすごい。選手同士の連携が、すごい強化されている。やっぱり連携の度合いが見えていると楽しいよね。しかも、変なシュートとか全く無くなって、調整が良い感じになってるよ。
ス 選手カードは出ました？
吟 いや、出てこなかったです。
ス あと、「セリエAレジェンド」カードで、プラティニみたいな古い選手は出ないんですかね？ それから、日本のカズとか。
吟 カズは良いね(笑)。
レ シュートして入ったら、カズダンスしたりね(笑)。

そして要望

――『2002-2003』には、どんなことを期待してますか？
ス 僕的には、補正の調整をしてほしいですよ。せめて大会モードのときぐらいは補正を無くしてほしい。ガチンコの対戦は、ホントの実力でやりたいです。
レ 僕は、必要最低限のときにしかボタンを押さないようなシステムにしてほしいですよ。そうしたらカードを動かす戦術が主流になるし。そもそも、ボタン連打されるとうるさい(笑)。
ス そうそう。ボタンを、バンバンたたく人居ますよね。
レ だから、カードを動かせばプレスしにいくっていう感じにしてほしいです。そうするとゲーセンから耳障りな音が消えますよ(笑)。
ス あと台蹴る人もいますし。最近は減りましたけどね。まぁ、一番直してほしいのは、ゴーストと補正ですかね。
ミ 僕的には、新カードですね。「新しいカードを引く」っていうことが最大の楽しみなんで、それだけで新鮮にプレイできると思います。新カテゴリーの「セリエAレジェンド」とか聞くと、今からワクワクしちゃいますね。
ス そうですよね。『ワールドクラブ チャンピオンフットボール』なんだから。セリエAの枠を取っ払ってほしいのはありますね。
吟 構想はあると思うんですよね。ただ版権とか、どの時期のチャンピオンリーグで出すのかっていう問題もありますからね。
ス ワールドカップバージョンとかも出てほしいですねぇ。
レ このゲームはサイドからの攻撃が強いから、トップ下に選手を置く人が少ないじゃないですか。そこでジダンとか入ると、どの足からスルーパスが出るか分からないから面白くなると思いますよ。
ス あと、日本人びいきにしてほしいですね。俊輔とか。日本でしか稼働しないわけでしょ。なら、もう少し日本人びいきでもええんちゃうかな、と思うんですけど。
ミ でも、イタリアにも置いてあるんですよね？
吟 前はあったけど、今はもう無いらしいよ。何か酒場に置いてあって、かなりやばい雰囲気だったらしいけどね(笑)。
――この先、『WCCF』に期待することは何ですか？
ス やはり、このゲームは面白いですよ。この先も廃れてほしくないです。このゲームってすごく売れているんですよね？
吟 そうですね。かなり台数も出ているし、ちゃんとプレイヤーが付いていて、回っていますよね。
――このムーブメントを続けていきたいですね。今日は、どうもありがとうございました。

（7月12日　渋谷G-GOにて）

座談会を終えて

　アーケードに無かった「トレーディングカード」という概念と、「サッカー」「セリエA」というスポーツの要素を合わせ、昇華した『ワールドクラブ チャンピオンフットボール』。全国で一大ムーブメントを巻き起こした本作も、彼らのような本気で考え、本気で遊ぶプレイヤーによって支えられたからこそ、ムーブメントが成立したのだろう。この秋登場する『2002-2003』が、彼らの期待にこたえるものになることを願いつつ、この座談会の締めとしたい。（編集部）

マグナマ吟's　フォーメーション

①ブッフォン
②ビリンデッリ
③フェラーラ
④F・コウト
⑤ユリアーノ
⑥ガットゥーゾ
⑦ダボ
⑧ヨルゲンセン
⑨ネドヴェド
⑩トレゼゲ
⑪シェフチェンコ

SUB
ムトゥ
アドリアーノ
エムレ
ジュニオール
C・ゼノーニ

ミヤムー's　フォーメーション

①ブッフォン
②ソリアーノ
③サーラ
④カッレーラ
⑤ユリアーノ
⑥M・アスンソン
⑦ダボ
⑧ガットゥーゾ
⑨ネドヴェド
⑩トッティ
⑪ロナウド

SUB
R・バッジョ
ムトゥ
ヨルゲンセン
ビョークランド
タファレル

アーケードゲームライブラリー

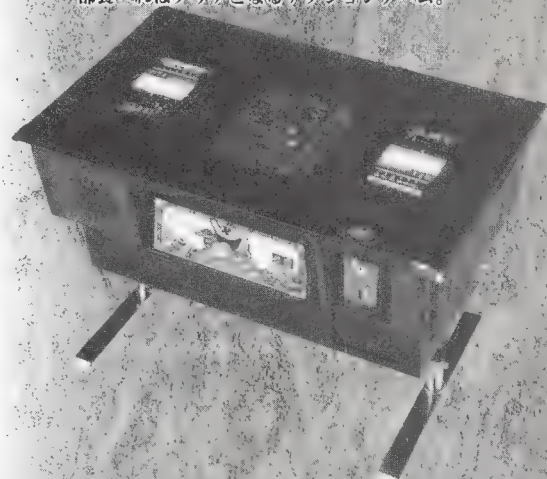
Text：小山祥之　koyama@VGL.jp
（協力：VGLプロジェクト/あまちゅあらいん）

第八回　画面上のエサを食べ尽くせ

パワーエサで敵に逆襲

PUCK MAN

（ナムコ　1980年8月）

『パックマン』パックマンを操作して敵モンスターを避けながら、迷路内のエサを全部食べればクリアとなるアクションゲーム。

1970年後半から1980年前半のゲーム業界は、インベーダーブームが去った影響が大きく、ゲームセンターの転廃業が相次いで起こっていた。そんな中、多くのゲームメーカーは「その後」のヒットゲームを生み出すべく奔走していた。

80年に入ってからも『ギャラクシアン』をはじめとしたシューティングゲームが堅調で、データイーストの『アストロファイター』、日本物産の『ムーンクレスタ』、任天堂の『スペースファイアバード』などのヒット作が続々と登場していたが、ブームと呼べるほどのムーブメントは生まれなかった。

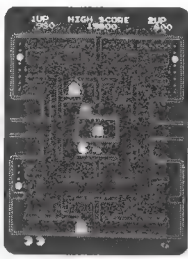
そんな中、ナムコのプライベートショーで発表されたゲームが『パックマン』だった。シューティングゲームに慣れ親しんだオペレーターたちの評判はあまりいいものではなかったが、市場に出回り始めると一気に『パックマン』ブームを巻き起こしたのだった。

ドットイート・ゲーム

『パックマン』は世界的なヒットとなり、ナムコの名を全世界に知らしめたゲームだ。

画面上の青い迷路の中には無数のエサ（ドット）が存在し、それを一つ一つ食べてゆく黄色く丸いキャラクター、それがパックマン（自機）だ。

パックマンを自由に操ってモンスターをかわしながら、迷路上にあるエサを全部食べるとステージクリアになる。

普段は敵モンスターに触れると一方的にやられてしまうパックマンだが、パワーアップアイテムともいえるパワーエサを食べることにより、一定時間だけ敵モンスターを倒せるようになる。

操作は4方向レバーのみと、いたってシンプル。片手での微妙な操作テクニックと、一発逆転のパワーエサを取るタイミングが攻略の要となる。プレイヤーの間では完全攻略パターンも作られていた。

モンスターと迷路内で戦うというシチュエーションは、『平安京エイリアン』などで認知されていたが、『パックマン』はその要素を持ちながら、キャラクター性をより強く打ち出していた。ハード的にも当時最新だった『ギャラクシアン』系基板を改良して作られており、ビビッドな色調も『パックマン』のキャラクター性を引き立たせていた。

また、当時ターゲット消去型のゲーム性はビデオゲームの一つの定番だった。迷路上に散らばった画面上のドットを通過することで消去するというゲーム性は『ヘッドオン』が先鞭を付けていたが、自機の操作は著しく制限されていた。しかし『パックマン』では、プレイヤーが任意にパックマンを動かすことができ、その自由度こそが面白さを生んだのだろう。

ポイント通過によるドット消去型ゲームは、パックマンがエサを食べる様子が印象的だったのか、このころから「ドットイート」と呼ばれ、新たなジャンルとして定着した。

パックマンの末裔と雑種

正式許諾のシリーズ作品といえば、82年ごろまでに米国バリーミッドウェイから発売された『ジュニアパックマン』と『Msパックマン』だ。また、ナムコオリジナルでは『スーパーパックマン』『パック&パル』『パックランド』『パックマニア』と80年代に立て続けに続編をリリースしているが、その後は家庭用などで続編が作られるに止まっている。

また、『パックマン』もヒットゲームの宿命からは逃れられず、当初出回りが悪かったこともあり、早い時期にコピー基板が出回っていった。

『パックマン』の改造や亜種の中には、迷路の形を変化させた『ザ・ハングリーマン』や、エサをハート型にした『スキャンダルマン』、果ては自機をポパイの顔にした『ポパイパックマン』など、オリジナル『パックマン』の蛇足的なものだった。しかし一部のゲームセンターは、それらを「新パックマン」や「パックマン・パート3」といったように、勝手にオリジナル『パックマン』の続編とうたっていた。

ちなみに、亜流パックマンは、大量に流通していた『ギャラクシアン』系の基板を改造したものが多かった。市場は決してニセモノを求めていたわけではないのだろうが、人気が衰えてしまった過去のビデオゲーム基板は、本来廃棄するしかなかったので、このような改造が行なわれる要因にもなっていた。

インベーダーブームの再来をと、次の新作を早く早と求め続けたこの時代のゲームセンターの姿は、少し急ぎ過ぎていたのかもしれない。

パックマンとその後継たち

国内では「PUCK-MAN」の名で発売されたが、英語圏では「FUCK」を連想させるなどの理由により「PAC-MAN」の名で発売された。日本では続編から「(SUPER)PAC-MAN」に変更統一された。

パックマン（'80）

スーパーパックマン（'82）

パック&パル（'83）

パックランド（'84）

パックマニア（'86）

愛らしいキャラクター 海を渡って

パックマンの人気の秘密はそのキャラクターのかわいさにあったといわれている。丸く黄色い自キャラクターもさることながら、それまでグロテスクなものが多かった敵モンスターもかわいいデザインで仕上げられていた。敵モンスターにも「おいかけアカベエ」「まちぶせピンキー」「きまぐれアオスケ」「おとぼけグズタ」の名が付けられただけでなく、色分けや性格付けがされており、その動きもモンスターごとに異なっていた。

ゲームがカラー化され表現力が上がったせいもあるが、この後の80年代には「キャラクターゲーム」というゲーム性とは別に、登場キャラクターの特徴を売りにしたビデオゲームがたくさん登場した。

一方、当時のアメリカではアタリが80年に発売した『アステロイド』でブームを生み出し、ビデオゲーム市場を賑わせていたが、中には日本製のゲームを積極的に扱うことで活路を見出していった会社もあった。

その中の一つが『スペースインベーダー』『ギャラクシアン』のアメリカ販売を手がけたバリーミッドウェイだ。同社は『パックマン』の製造販売権を取得し、アメリカでの販売に乗りだし大成功を収めたのだ。それは日本とは比べられないほどの大ヒットとなり、『パックマン』は一大ブームとなった。さらに、アニメ化やグッズ化もされ、アメリカ全土に浸透していった。

20年以上たった今でも、日本から来たかわいいキャラクターは、多くのアメリカのファンに愛されている。

1974年の豆知識

ゲームには関係ないかもしれない余計な知識？ をサラッと紹介！ これを知ってるアナタは今何歳!?

ゲーム『パックマン』が登場する6年前に、その名もズバリ「パックマン」の愛称で知られたオモチャ貯金箱「JeJe」ってのがあった。丸っこいパックマンの手にコインをのせると「パクッ」と食べる動きが面白くて当時遊んだんだよね。

もしかしてこれがパックマンの遠い祖先？

募集

『アーケードゲームライブラリー』ではコーナーで取り上げてほしいゲームのリクエスト、情報、質問などをお待ちしております。

オールドゲームの思い出をもう一度鮮明に甦らせ、ゲームが歩んできた30年の時代を現代に記録していくコーナーでもあります。こんなゲームがあった、こんなゲームを見せたいという情報交換ができればと思います。

アーケードゲームライブラリーで共にゲームの歴史を綴っていきましょう。

あて先はこちら

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
アルカディア編集部
AGLコーナー

■参考資料
『マイコンBASICマガジン[アーケードゲームグラフィティ]』(電波新聞社)
「ゲームマシン」1980年、1982年11月29日号(アミューズメント通信社)
「オールドゲームの世界」シリーズ（流線堂）
「究極ビデオゲームリスト2003」(AMPグループ/アマチュアライン)

[お知らせ]AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケードゲーム・データベース制作の実績を持つ研究機関AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」開設中です。
http://amp.tri6.net　E-Mail amp@tri6.net

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう！

ゲーマー究極形態

arcader-neo アーケーダー・ネオ

電界 接続

第43回 Text: Grayzone Illustrated by ムトウ

入門シリーズ（番外編） コントロールボックスカタログ

今回は、コントロールボックスのカタログをお届けしよう。カタログには、現在基板ショップで新品として購入できる機種を掲載した。ここで取り上げたものが、現行機種のすべてだ。基板ショップには、中古品としてこれら以外の機種を置いているが、レバーやボタン、そして電源ユニットなどは消耗品だ。リスクとメリットを自分で判断できるならば、それらを購入する手もあるぞ。

コントロールボックスを選ぼう！

風神／雷神シリーズとは？

シグマ電子は、コントローラが別体のAV-7000/Σ9000TBをリリースしているが、一体型と比較すると値段が高い。それを解消すべく、普及価格帯に投入したのが、風神/雷神シリーズだ。麻雀パネルを内蔵しながら、コントロールパネルは1P仕様とした風神。麻雀パネルは内蔵しないものの、コントロールパネルは2P仕様の雷神。いさぎよく割り切った機種構成と低価格が好評だ。どちらにも共通した特徴は、電源が強力なこと。大型筐体でもドンと来いの大容量で、安定した動作を実現している。電源を他社他機種同等にグレードダウンしたものが、雷神JR。限定品ながら、店頭価格は群を抜いて安い。

麻雀を安価にプレイ

風神

シグマ電子

標準価格 ¥32,800

麻雀好きご用達
一人遊び専用!?

▲本体は比較的コンパンクト。高さもそれほどではない。

パネル仕様	8方向レバー＋6ボタン/麻雀パネル
4方向ガイド	○
重量	4.0kg
サイズ（単位mm）	520（W）×220（D）×145（H）（※1）
スピーカ	×
ビデオ出力	○（DIN8ピン）
S出力	○（OP/DIN8ピン）
RGB出力	○（OP/DIN8ピン）
音声出力	○（ステレオ/ミニプラグ）
連射装置	ノーマル/シンクロ/速度7.5-15-30
テストスイッチ	△（OPのJAMMAハーネスにあり）
電源	＋5V/15A
コネクタ仕様/位置	44ピン（拡張SAM式）/右
付属品（取説を含む）	ビデオケーブル/電源ケーブル/調整棒

いいところ

全機種中、最安価で麻雀をプレイすることができる。電源が強力なので、ちょっと昔めのゲームでも安定動作。

わるいところ

2P同時のゲームをプレイすることができない。くせのある本体デザイン。連射設定の自由度が低い。

対戦ゲーマーご用達

雷神

シグマ電子

標準価格 ¥29,800

友達を呼んで
ワイワイ楽しもう

▲基本は風神同様。麻雀パネルの代わりに、レバーをもう一本。

パネル仕様	8方向レバー＋6ボタン×2
4方向ガイド	○
重量	4.0kg
サイズ（単位mm）	520（W）×220（D）×145（H）（※1）
スピーカ	×
ビデオ出力	○（DIN8ピン）
S出力	○（OP/DIN8ピン）
RGB出力	○（OP/DIN8ピン）
音声出力	○（ステレオ/ミニプラグ）
連射装置	ノーマル/シンクロ/速度7.5-15-30
テストスイッチ	△（OPのJAMMAハーネスにあり）
電源	＋5V/15A
コネクタ仕様/位置	44ピン（拡張SAM式）/右
付属品（取説を含む）	ビデオケーブル/電源ケーブル/調整棒

いいところ

麻雀をプレイしない人にとっては、無駄の無い構成。ノーマルとシンクロ両タイプの連射装置を搭載。

わるいところ

映像/音声出力端子は専用設計。すべて専用のケーブルを必要とする。スピーカが無い。

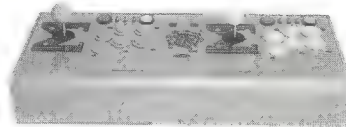
雷神 JR

シグマ電子

標準価格 ¥25,000

抜群のコストパフォーマンス。基本機能は雷神譲りなので、必要十分。電源の定格は、＋5V/7A。

限定販売?
少量生産機種

必要十分ではあるものの、ここぞというところで電源力不足かも。今から、買えるかどうか。

▲外観は、兄貴分の雷神と変わり無い

AV-7000
Σ 9000TB

シグマ電子
標準価格 ¥26,000
¥15,000

二人で対戦しても広々
家庭用ゲーム機やPCに接続可能
余裕のあるオトナならこれ!?

標準価格 ¥9,800

自分のシステムを組める

コントローラが別体式である点が、最大の特徴。レイアウト自由で、対戦時の狭苦しさが無いこと。別売りのケーブルで、PS2やPC（USB）に接続できるのがメリット。ボタン配置を、自由かつ電子的に変更可能だ。

いいところ
バラバラであるがゆえに、コントローラを後で買い足す、といったことが可能。使い回しが利くので、狭い部屋でもOK。

わるいところ
システムの総額は、結構なお値段に。雷神/風神同様、ケーブルは専用のものが必要。シンクロ連射が無い（Σ9000TB）。

パネル仕様	8方向レバー＋8ボタン（Σ9000TB）
4方向ガイド	○
重量	2.5kg
サイズ（単位mm）	195（W）×90（D）×120（H）
スピーカ	×
ビデオ出力	○（DIN8ピン）
S出力	○（OP/DIN8ピン）
RGB出力	○（OP/DIN8ピン）
音声出力	○（ステレオ/ミニプラグ）
連射装置	ノーマル/速度連続可変/個別設定/ロック機能（Σ9000TB）
テストスイッチ	×
電源	＋5V/15A
コネクタ仕様/位置	44ピン（拡張SAM式）/前
付属品（取説を含む）	ビデオケーブル/電源ケーブル/調整棒/

ボードマスター

ボード・A
標準価格 ¥48,000

セガの業務用筐体
ブラストシティ/アストロシティ
のコントロールパネルを
そのまま使用

▲現行のコントロールボックス中最もいい感じの外観を持つ（主観なので、異論はあるかもしれないが）。

本物志向、プロ志向

筐体パネル使用モデル。基本はブラストシティのパネルだが、柔軟な生産体制を敷いているため、パネルの種類を指定することもできるそうだ。独自設計のビデオ回路も特徴。

いいところ
本場感覚でプレイ可能。デザインがシンプル。全独立の連射スイッチ。画面の、左右位置を調整可能なビデオ回路。

わるいところ
ちょっとお高い値段。現行コントロールボックス最大のサイズ。

パネル仕様	8方向レバー＋6ボタン×2
4方向ガイド	×
重量	5.0kg
サイズ（単位mm）	650（W）×210（D）×150（H）（※1）
スピーカ	○（モノラル/2個）
ビデオ出力	○（RCAピン）
S出力	○（mini-DIN4ピン）
RGB出力	○（OP/DIN8ピン）
音声出力	○（モノ/RCAピン）
連射装置	シンクロ/速度15-30/個別設定
テストスイッチ	○
電源	＋5V/7A
コネクタ仕様/位置	44ピン（拡張タイトー式）/左
付属品（取説を含む）	なし

TWIN RUDDER

ストーク
標準価格 ¥36,000

麻雀パネルに2P分のコントロールパネル
定評のビデオ回路と保護回路
「二足の草鞋」を地でいくヤツ

▲灰色の本体に、赤とブルーのレバー、ボタンが映える。なかなか精かんな外観だ。

「全部入り」ならこれだけど……

ここで残念なお知らせをしなくてはならない。実は、本機のメーカーであるストークに、今年の春ごろから連絡が取れない状態になっている。ゆえに、流通在庫があっても事実上メーカー保証が利かない状態なのだ。

いいところ
同時に押したボタンが連射ONになる「セレクト連射」ボタン。汎用のケーブルが使用可能。JAMMAハーネス付き。

わるいところ
冒頭で述べた通り、製品の供給、サポート体制が先行き見えない状態。決して悪い製品でないだけに、残念だ。

パネル仕様	8方向レバー＋6ボタン/麻雀パネル
4方向ガイド	○
重量	4.5kg
サイズ（単位mm）	530（W）×272（D）×130（H）（※1）
スピーカ	○
ビデオ出力	○（RCAピン）
S出力	○（mini-DIN4ピン）
RGB出力	○（OP/DIN8ピン）
音声出力	○（モノ/ミニプラグ）
連射装置	ノーマル/シンクロ/速度7.5-15-30/個別設定（セレクト連射機能）
テストスイッチ	×
電源	＋5V/7A
コネクタ仕様/位置	40ピン（メイン）10ピン（キック）/右
付属品（取説を含む）	JAMMAハーネス（3ボタンまで）/ビデオケーブル/音声ケーブル/調整棒

※1：レバー含む　※2：ボタン含む　OP=専用別売り品で対応

ゲー事典 種類が少ないし、特徴がはっきりしているので自明の理なのだが、コントロールボックス選びの指針を示しておこう。お金があるならAV-7000/Σ9000TBセットを。お金があり、外観を気にするならボードマスターを。麻雀しかしないなら風神を、少しでも安いものがよければ雷神/雷神JRだ。すべてを飲みくだすことができるなら、TWIN RUDDERを選ぼう。

HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量に上ります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1994年／平成6年

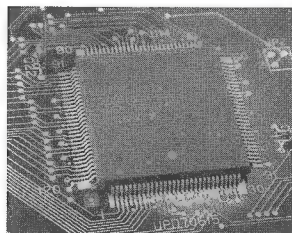
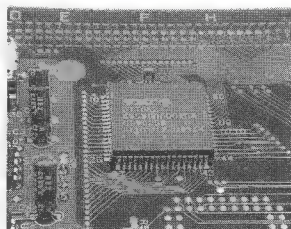
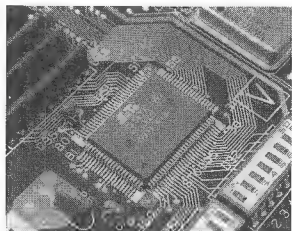
ビスコ

ドリフトアウト'94

開発元 ビスコ
発売元 ビスコ
ジャンル レース
操作系 2方向レバー＋2ボタン

システムボード	SSV
CPU	V60
サウンド構成	ES5506
表示色数	33024
スペック	＋5V／＋12V電源

クオータービュー ラリーゲームの真打ち？

Text: 袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp

NEC開発のCPU、V60。PC98シリーズに搭載されたCPUの、上位版に当たる。

音源にはEnsoniqのES5506を搭載。OTTOという愛称が付く。非常に高音質だ。

基板上の主要なカスタムチップは、SETA製。設計はSETAによるものだ。

DETAILS

音源（ES5506）
コントローラIC
音声アンプ
CPU（V60）
RAM
RAM
ビデオIC
DIPスイッチ
エッジコネクタ（JAMMA）
I/OコントローラIC

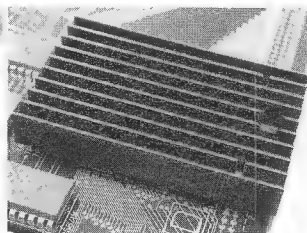
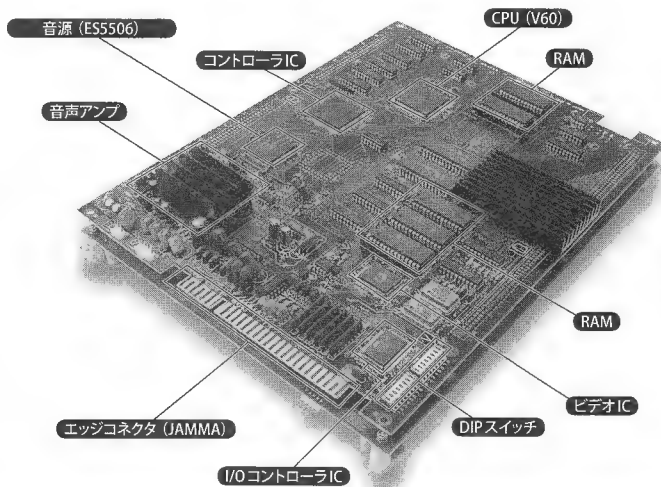
用語解説

SSVよもやま：最近ではセガ・任天堂・ナムコによる、トライフォースという基板が『F-ZERO AX』でデビューしました。さすがに世紀を跨ぐと、NNSなんつー安直な名前にはならなかったようで……。

CPUと音源以外は、ほとんどSETAのカスタムチップとなっています。ビデオチップと思われる個所には、アンプより大きな放熱板が取り付けられています。この下のチップの不良で、画像が乱れることがしばしば。

似たもの：カネコの『グレート1000マイルラリー』も同じようなゲームです。『1000マイル』の方は続編の『2』も出たのですが完全に海外向けで、逆輸入版しか日本国内には出回っていませんでした。

HARDWARE CHECK

『リアル麻雀P4』で1993年にデビューした、32bitシステム基板「SSV」。麻雀の作品が目立ちますが、ドライブゲームである『ドリフトアウト94』もこの基板を使用しています。上基板がメインボード、下基板がROMボードとなっています。ソフトは、ROMボードごと交換するタイプです。SSVの名前の由来は、参加メーカーが分かればだれにでも見当が付きますね。セタ・サミー・ビスコ社の頭文字を取ったものです。

巨大なヒートシンクの下に隠れたビデオチップ。結構発熱する。

クオータービュー構成の画面。きっちりパースの取れたグラフィックは、見ていて気持ちいい。

君は知っているか？

操作はレバー左右とボタンだけの、シンプルなラリーゲームです。ビスコは『F-1GP』というトップビューのシンプルなレースゲームを過去にリリースしており、そこそこヒットしたのですが、この時期なぜかふかん視点のラリーがはやりました。

火付け役は、ガエルコの『ワールドラリー』でした。レバー一本でぐるんぐるんドリフトする様は何だか楽しく、いつの間にかゴールを目指すことに集中させられるという中毒性を持っています。海外基板にもかかわらずそこそこ出回り、中古基板は輸出業者に引っ張りだこでした。

そんな中、タイミングよくリリースされたのが『ドリフトアウト』だったのです。内容はまんま同じ。ただし、こちらは実車が登場します。

業界的にも、このころから自動車メーカーにきちんと許諾を取って、実在の車種やメーカー名をゲームに登場させるという試みが始まりました。今では、野球にしろサッカーにしろ、実在の名前を使うのが当たり前の世の中になっていますね。

クオータービューのゲームというものには、何かひかれるものがある。古くは『ザクソン』だろうね。ナムコの『メルヘンメイズ』とか。そのほか、日本デクスタの『ナイトシェード』とか『エイリアン8』とか、パック・イン・ビデオの『バットマン』とか（MSX）。クオータービューというものは人間の生理に反した部分があるのだけれども、そのもどかしさがなんかイイ。（編集）

基板 PC コンシューマー etc.
ゲーム多数在庫あります!

G-FRONT

詳しい情報はホームページへ
http://www.gfront.com/

中央通り店 〒101-0021 東京都千代田区外神田4-7-2 小林ビル4F
TEL 03-5209-3420 FAX-03-5209-3421
買取センター 〒101-0021 東京都千代田区外神田6-14-12 神田中沙ビル5F
TEL 03-5807-1685 FAX-03-5807-1686

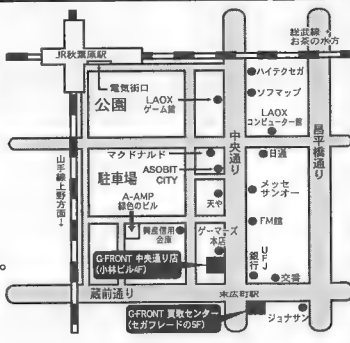
業務用ネオジオカセットの在庫なら

G-FRONT(ジーフロント)!!

(アーケードゲーム基板だけでなく、PCを中心にゲームも各種取扱!
コミックスやガチャガチャなどもあり! 買取もやっていますよ!!)

営業時間 10:00～20:00 年中無休

販売価格・買取価格・アーケード情報をFAXにて発信中!!

個人様だけでなく。業者様も大歓迎! FAX番号を登録頂ければ定期的にアーケード情報などを送信!! 必ずお役に立つ情報だと思います。
発信は一切無料です! まずはTELでご登録を! **TEL.03-5807-1685**

最新のアーケード情報をGETしよう!
ホームページで買取価格、販売価格の確認が出来ます。
URL http://www.gfront.com/

◀◀◀ **基盤初心者向けキット販売** ▶▶▶

オススメ

ツインラダー 「弊社限定 特別特価販売!」
(本体のみ ハーネス別売)

同時購入時割引あり!
JAMMAハーネス(¥3,000～)
RGB 21PINケーブル再入荷!(¥3,500!!)

¥24,800!!(税別)

AV7000+Σ9000TBセット
¥29,800
AV7000 ………¥19,800
Σ9000TB ………¥15,000
接続ケーブル ………¥2,500

雷神JR ………¥19,800
風神 ………¥27,800
JAMMAハーネス ………¥3,000～

アーケードゲーム基板 今月のオススメ

テクニクビート ¥48,000 KOF2002 ¥22,000 メタルスラッグ4 ¥18,000 怒首領蜂ブラックレーベル ¥128,000 SNKvsカプコン ¥218,000 兎2 ¥168,000 デモリッシュフィスト ¥108,000 ドルフィンブルー ¥108,000 バーチャファイター4エヴォリューション カードリーダー付きフルセット ¥348,000 ・スト3サードストライク:¥28,000 ・ウォーザード:¥13,000 ・侍魂 アスラ斬魔伝:¥28,000 MVSセット MVSマザー+RBSP・真サムライ・龍虎の拳・KOF99=¥10,000! バラエティセット MVSマザー+RB・ワーヒー2・月華①・ファイターズヒストリーダイナマイト・ファイヤースープレックス=¥10,000! CP2セット CP2マザー&ヴァンパイア・スパ2X=¥5,000

中古コントロールボックス 在庫充実!

プリント機用紙販売価格一覧! 下は対応一覧表です。ご注文お待ちしております!!

用紙名	枚数	価格	対応機種名
三菱(S)ノンカット全面	200	¥8,000-	■なんでもシール委員会■スウーニィービィー■ジョイスタンド(ラブトレイド/スーパー)
三菱(S)10分割	200	¥12,000-	■ネオ・プリントスペシャル■プリプリキャンバス
三菱(S)16分割	200	¥10,000-	■JOYスタンド(ノーマル)■ネオ・プリント(ノーマル/マルチ)
SNK(S)ノンカット	200	¥10,000-	■ネオプリントスペシャル
SNK(S)10分割	200	¥10,000-	■ネオプリントスペシャル
三菱(L)ノンカット全面	130	¥9,100-	■オメガ・スタジオ■D.スタジオ■スウーニィービィー
三菱(S)ノンカット全面	130	¥10,400-	■JOYスタンドプライベート■S・セラージュ■シールくん2

※超特価用紙!! ★キャンバスショット★ハイキーショット★ピュアショット TELにてお問い合わせください!!

新作好評稼働中!週替りゲーム始めました!

好評稼働中
SNK VS カプコン カオス
ビートマニアII DX 9th
ボーダーダウン
式神の城II
闘幻狂
青春クイズカラフルハイスクール
スーパーリアル麻雀HaPaiパラダイス
ギルディギアXXリロード

レゲ～その他
ダライアス
ナイトストライカー
サンダークロス

タイムパイロット
シンプソンズ
すくすく犬福
イシターの復活
ロードランナー2
特殊部隊ジャッカル
ファイティングファンタジー
海底大戦争
F/A
エリア88
達人王
スターフォース

プライズ
Rare! 月姫ぬいぐるみ
ToHeartぬいぐるみ
おねがいティーチャー リアルフィギュアサマーVer.
ルパン三世 プレート&フィギュアキーホルダー
機動戦士ガンダム スペシャルクリエイティブモデル
カプコンガールズDXフィギュア
ドラゴンボールZ戦士集合フィギュア
その他色々!

等々

最新情報はホームページでどうぞ!
http://www.try-inc.co.jp/tower/
iモードOK!

集え!ゲームの聖地へ!
ゲームセンター **トライアミューズメントタワー**
東京都千代田区外神田 4-3-10 TEL/FAX 03-5295 2345

ストリート系ダンスがいつでもだれでも800円で習える!
ダンススクール
STUDIO カジュアル
http://www.casual-studio.net
東京都千代田区外神田4-3-10 トライアミューズメントタワー7F
TEL 03-5295-2346

貸しSTUDIO
am10:00～16:00まで、60分3,000円(箱貸し)
月曜～日曜深夜0:00～朝5:00まで7,500円(箱貸し)
※税別　※カセット・MD・CD可

新作ご予約受付中! 基板・コントロールボックス高額買取中!

中古基板価格表 中古基板は常に価格が変動しますので、ご注文の際は事前にお問い合わせ下さい。

～新作基板～

タイトル	価格
SNK VS カプコン カオス	218000
デモリッシュフィスト	108000

値引きあり!

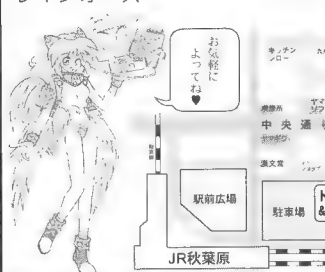
～中古基板～

タイトル	価格
マジックソード	35000
ガンスモーク	18000
源平討魔伝	30000
未来忍者	25000
サンダークロス	20000
グラディウスIII	16000
R・TYPE LEO	10000
レイフォース	16000
ガンフロンティア	16000
忍	15000
ずんずん教の野望	10000
バルトリック	35000
プラスアルファ	18000
怒首領蜂	28000

まだまだ在庫はございます!
どんどんお問い合わせ下さい!

～新品コントロールボックス～

商品	価格
風神	29800
雷神	32800
AV7000	26000
Σ-9000TB	15000

(株)トライ
お気軽によってね♥
中央通り
駅前広場
駐車場
トライアミューズメントタワー&カジュアルスタジオ
JR秋葉原

クレジットカード取扱中
これから基板をはじめられる方、お問い合わせ大歓迎です!
販売・買取・新作のお問い合わせ等、なんでもOK!

最新情報をチェック!
http://www.try-inc.co.jp

株式会社 **トライ**
TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958
〒101-0021 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル1階
営業時間 10時～19時 日曜・祭日は10時～18時 水曜定休
新品コントロールボックスをお買い上げ時には基板の割引を致します。
お支払いには現金書留、またはヤマトコレクトサービス(商品代引)をご利用下さい。

初心者にやさしい **PCB ARCADE SHOP** マニアにうれしい

ゲームセンターイベントリスト

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告なく変更される場合があります。
なお、詳細については必ずお店に問い合わせの上、参加してください。

真夏のイベント大量掲載！

今月もイベントを大量掲載！ 新潟県発「GGXX」イベントの「収格祭」を始め、アルカディア＆POPYのコラボ企画「Dr.ファチスト愛のGGXX処方箋 新潟を行く!!」。そしてそのほかにも「SCNソウルキャリバーⅡ本戦大会」、新団体「BNF」開催の「SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS」全国ランバト、もはや夏の風物詩となった感のある、秋葉原J-ゲームの『餓狼伝説SPECIAL』世界大会の情報も掲載！ 夏バテしてる暇はないぞ！

BIG！イベント

新潟で6店舗合同の『GGXX #RELOAD』大会「収格祭」が開催！

新潟のギルティ最強プレイヤーはだれだ！ 新潟県6店舗合同大会「収格祭」がこの夏に開催！

【タイトル】「収穫祭」
【開催日程】・8月～9月で店舗予選開催。
・9月14日(日曜日)タカラ島プラーカ店で最終予選・決勝大会を開催。
【大会概要】■「収格祭」協賛6店舗による合同の『GGXX #RELOAD』大会
各店舗予選上位二名を選出後、9月14日決勝大会を開催
(決勝会場：タカラ島プラーカ店)。
【大会ルール】■大会ルール
・対戦はすべて二本先取制、それ以外の設定は工場出荷設定と致します。
・各店舗の上位二名のみプラーカ店での決勝に出場する権利を得ることができます。
・出場権利をもつ方が出場を辞退した場合は、三位以降が繰り上がりで権利を得ることができます。
・決勝は四人づつの3ブロックに分かれて各ブロック代表を決定。
・代表者三名は総当たり戦のトーナメントによって優勝を決定いたします。
・決勝トーナメント最終戦のみ三本先取設定です。
・その他予選ルール等は各店舗の大会ルールに準じます。
※この大会ルールは予告なく変更される場合があります。

【参加方法】■各店舗スタッフまで大会受付をしてください。
※受付開始、最終締め切りは各店舗にお問い合わせください。
※開催店舗や日時等、大幅に変更する場合がございますので、必ず開催店舗、もしくは大会関連HPにてご確認ください。

【大会日程一覧】

開催日	開始時間	開催店舗	住所	電話番号	担当者
8/2(土)	19:00	柏崎インターTOP	柏崎市両田尻515	0257-21-0882	大橋
8/9(日)	13:00	芸夢's ZONE	新潟市南紫竹1-3-54	025-286-4117	浅見
8/17(日)	14:00	GLAD	長岡市城内町1-2-6	0258-36-7737	種村
8/23(土)	20:00	PLABO新潟店	新潟市堀之内南2-19-14和合ビル1F	025-245-9631	小林・片山
9/5(金)	20:00	PALO	三条市下須頃182	0256-33-7661	樋口
9/14(日)	13:00	タカラ島プラーカ(予選＆決勝)	新潟市笹口1-2 プラーカ2-6F	025-222-5375	藤井

※決勝大会の開始時間は、最終予選の終了時間により変更可能性があります。
※お問い合わせは各店舗までお願い致します。
収格祭HP■http://come.jpn.ch/(携帯電話対応です)

★J-ゲーム
東京都 千代田区 外神田4-3-10 4F ☎03-5296-6625
http://thedrill.hoops.ne.jp/ffsp/
8/3 13:00 第7回餓狼伝説SPECIAL大会
◆受付12:00開始、参加費無料
※詳細はHP参照

神奈川県

★ゲームインファンファン
藤沢市南藤沢19-5 グリーン2F ☎0466-25-3225
8/3 14:00 WCCFレギュラー大会
◆参加費800円、ロケテカード不可
8/17 14:00 VF4EVO大会 5on5
◆参加費1チーム500円、カード必須
8/24 13:00 GGXX #RELOAD大会 藤沢代表選抜戦
◆参加費100円

★ムトス・イースト
座間市ひばりヶ丘4-18-13 ☎046-257-2413
8/3 一日中 ガンダムDXフリープレイイベント
◆参加費500円
8/10 16:00 ビートマニアⅡ DX9th大会
8/17 19:00 VO4大会 2on2
8/24 19:00 VF4EVO 2on2大会
8/24 12:00 WCCF大会
◆NEWバージョンの可能性あり
8/31 15:00 F-ZERO AX大会
※受付は大会開始1時間前より受付

★ゲームプラザニューヨーク大船
鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F ☎0467-44-0027
8/30 18:00 第4回ストⅢ3rd大会
◆キャラ固定、16才未満不可、参加費200円

★パワースティック
鎌倉市大船1-23-7 第52東京ビルB1 ☎0467-43-3034
http://www.powerstick.net
8/2 15:00 GGXX #RELOAD大会 ランバト
8/9 14:00 GGXX #RELOAD大会 レディースランバト
8/9 15:30 GGXX #RELOAD大会 ランバト
8/16 15:00 GGXX #RELOAD大会 ランバト
8/23 14:00 GGXX #RELOAD大会 レディースランバト
15:30 GGXX #RELOAD大会 ランバト
8/30 15:00 GGXX #RELOAD大会 2on2
8/31 15:00 ガンダムDX大会 2on2
※参加費100円、レディース大会は50円

★ゲームファンタジア茅ヶ崎店
茅ヶ崎市新栄町7-5 エメラルドプラザ1F ☎03-5530-6515
8/3 15:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
◆定員32名
8/17 15:00 頭文字D大会
◆定員16名
8/24 15:00 GGXX大会
◆定員32名
8/31 15:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
◆定員32名
※すべて参加費100円、詳細は店舗まで

千葉県

★ゲームフジ船橋
船橋市本町4-40-1 ☎047-425-6393
毎土曜 18:00 GGXX #RELOAD大会 ランバト
◆シングル、ランダム、3on3を交互に開催

★ゲームセンターB-1
柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1 ☎0471-44-5597
8/3 15:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
8/24 15:00 GGXX #RELOAD大会 3on3
8/31 15:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会 3on3
毎金曜 19:00 GGXX #RELOAD大会ランバト
毎日曜 13:00 頭文字D走行会

★アミューズメントエース津田沼
船橋市前原西2-15-1 ☎047-475-8918
8/3 14:00 CAPCOM VS. SNK2大会 2on2
8/10 14:00 KOF2002大会 2on2
8/27 14:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
毎金曜 19:00 CAPCOM VS. SNK2大会 ランバト
◆参加費100円

東京都

★原宿ゲームダブルエックス
渋谷区神宮前1-17-1 ル・ポンテビル2F ☎03-3405-4379
8/1～ 10:00～ ポップン9 4曲フェアイベント
◆バトルモード4曲設定で100円

★キャロル
江戸川区南篠崎町2-12-9 久栄レジデンス1F ☎03-367-7610
8/3 20:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会ランバト
8/10 20:00 GGXX #RELOAD大会
8/17 20:00 ガンダムDX大会
8/24 20:00 KOF2002大会
8/30 14:00 ポップン10大会
8/31 20:00 VF4EVO大会

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/
8/1～ 終日 頭文字D2「1コイン2クレジット」イベント
8/3 15:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会ランバト
◆BNF公認
8/10 15:00 MARVEL VS. CAPCOM2大会 ランバト6th第4回
◆参加無料、6週かけてチャンピオンを決定
8/17 15:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会ランバト
◆BNF公認
8/23 ----- 第1回BNF杯「KOF'02」前夜祭
◆開始時間はHPでご確認ください
8/24 15:00 第1回BNF杯「KOF'02」 KOREA INVITATION CUP
◆韓国プレイヤー、バッシュ＆アクマを招待しての大会です
8/31 15:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会 3on3

栃木県

★プレイステージ・マイタウン小山店
小山市城山町3-3-22 VAL3F ☎0285-22-4419
http://www8.plala.or.jp/arcadegame/event.htm
8/9 17:00 第3回GGXX #RELOAD大会ランバト
8/16 17:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
8/23 17:00 第4回GGXX #RELOAD大会ランバト
※すべて参加費100円、詳細は店舗またはHP参照

★プラボ宇都宮店
宇都宮市梁瀬1606-1 P&Dビル内 ☎028-638-5011
8/10 17:00 GGXX #RELOAD大会
8/16 17:00 バカバカパッション2大会 どきっ！ アニキだらけの漢祭
◆参加無料、Quender Oui限定
8/17 17:00 テクニクビート J99さま祭
◆J99さまアレンジ曲限定限定
8/24 17:00 頭文字D2 八方ヶ原キング決定戦
※すべて参加無料

★プレビこころっこJ's小山店
小山市駅東通り2-3-15 イトーヨーカドー内2F ☎0285-22-2814
http://www2.ttcn.ne.jp/~tasakiayumi.com/event01.html
8/10 14:00 第5回ポップン9大会
※詳細は店舗またはHP参照

埼玉県

★ゲームセンターリンリン
熊谷市拾六間725-1 ☎048-533-3054
8/9 19:00 バカバカSP大会
8/23 19:00 バカバカ2大会
毎土曜 20:00 GGXX #RELOAD大会
※当日受付のみ、詳細は当日発表

★セガワールド飯能
飯能市岩沢189-1 ☎0429-72-6989
8/31 14:00 月イチGGXX #RELOAD大会
◆フリープレイ有り、参加費100円、受付29日まで

★婆娑羅
所沢市小手指町1-43-2 黒田ビル1F ☎042-926-4448
8/9 21:00 VF4EVOランバト＆フリー大会
8/16 19:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会＆フリー大会
8/23 19:00 KOF2002ランバト＆フリー大会

★ゲーム＆カラオケ遊々
坂戸市南町3-1 ☎049-284-1234
8/3 11:00 対戦格闘ゲームフリープレイイベント
◆鉄拳4、GGXX、KOF2002、19:00まで
8/10 12:00 音ゲーフリープレイイベント
◆ポップン9、DDREX、19:00まで

茨城県

★SKIPPER'S 日立店
日立市幸町1-11-1 YBビル1F ☎0294-27-3939
http://www.geocities.co.jp/HeartLand-Sakura/7147/skippers.html
8/2 14:00 GGXX #RELOAD大会 5th
8/23 14:00 GGXX #RELOAD大会 3on3
8/30 15:00 ソウルキャリバーⅡ大会
◆SCNルールによるトーナメント戦

北海道

★アミュージアム麻生店
札幌市北区北40条西4-1-1 パポッツ麻生1F ☎011-736-6166
8/3 15:00 ギタフリ9大会
8/9 16:00 GGXX #RELOAD大会
8/10 15:00 ドラム8大会
8/16 16:00 KOF2002大会
8/17 15:00 ポップン9大会
8/24 19:00 ソウルキャリバーⅡ大会
8/30 16:00 ガンダムDX大会
毎土曜 19:00 VO4大会
※すべて参加費100円、詳細は店舗まで

★旭川スガイアミューズメントファクトリー
旭川市6条7丁目 ☎016-623-2182
8/10 17:00 GGXX #RELOAD大会
8/17 18:00 第4回WCCF大会 最強決定戦
8/24 17:00 第4回VF4EVO大会
8/31 17:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会

★セガワールド金堀
函館市金堀町1-14 ☎0138-31-9438
8/31 19:00 第15回頭文字D2大会 金堀最速伝説
◆頭文字Dカード使用限定

宮城県

★ナムコプラボ仙台泉店
仙台市泉区松森字上河原1-1 ☎022-773-4171
8/10 13:00 WCCFサマーU-5大会
◆参加費500円、任期終了カード使用可能

関東

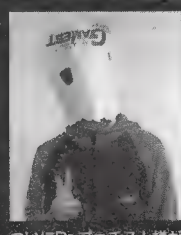
群馬県

★アミュージアム前橋
前橋市国領町2-200-6 ☎027-237-4234
8/2 19:00 ビートマニアⅡ DX9th大会
◆スコアアタック
8/9 19:00 頭文字D2大会
◆通信対戦
8/23 19:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
8/30 19:00 GGXX #RELOAD大会
※詳細は店舗まで、エントリーは2週間前から受付

location@arcadiamagazine.com

「アルカディア&POPY」夢のコラボ企画！ Dr.ファチスト「愛のGGXX処方箋 新潟を行く!!」

本誌でお馴染みのDr.ファチスト先生が、新潟県に救済の往診!? 救済されたい人は参加必須だ！

【開催店舗】Amusment Stage POPY（新潟県）
【開催日】8月10日（日）12時受付開始／13時スタート予定
【大会概要】ファチスト先生とDIEちゃんの50人組み手イベント
組み手終了後、GGXX #RELOAD 2on2大会も開催予定！
【大会ルール】2本先取制（組み手、2on2ともに）
【問い合わせ】Amusment Stage POPY（担当 ■■）
TEL■025-286-0763
HP■http://popy.tv

ついにDr.ファチスト様が愛のために立ち上がる！

緊急速報！ ギルティイベント、一大プロジェクト「ROAD TO ARIAKE」（仮）始動！

「VFR」が、いよいよ「GGXX #RELOAD」で活動を開始。最終決戦の地を、来年3月の「DIFFER有明」と設定し、「VFR」同様カップ戦ポイントランキング戦を展開予定。詳しい情報は次回にて。
【お問い合わせ先】■http://www.beat-tribe.com/

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208
8/2 20:00 スパⅡX大会
8/9 20:00 頭文字D2大会
8/16 20:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS体験イベント
8/23 20:00 GGXX #RELOAD大会
8/30 16:00 ポップン大会
※詳細は店舗まで

大阪府

★アミュージアム南津守
大阪市西成区南津守6-1-70 ☎06-4398-1234
8/9 16:00 ポップン9大会
8/23 18:00 WCCF U-5大会

★タウンスポット高槻店
高槻市西冠3-1-3 ☎0726-75-8530
8/5 20:00 VF4EVO大会
8/12 20:00 VF4EVO大会 3on3
8/19 20:00 VF4EVO大会
8/26 20:00 VF4EVO大会 3on3

★ゲームプラザ OKAⅢ
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123
毎週末 ---- 土、日曜日はイベントを随時開催！

★アミューズメントパークエルロフト
茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-23-7161
毎土曜 25:00 VF4EVO大会
未定 ---- アバロンの鍵大会
未定 ---- クイズマジックアカデミー大会
未定 ---- WCCF新バージョン大会

★アミューズメントギガ
枚方市西禁野2-1 ☎072-849-4161
8/9 19:00 GGXX #RELOAD大会
8/23 19:00 ソウルキャリバーⅡ大会

★チャレンジャーGAMGAM店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
http://www.challenger-am.com/
8/3 15:00 GGXX #RELOAD大会
◆チャンピオンシップ予選
8/9 18:00 SCNソウルキャリバーⅡ「戦」前夜祭3on3大会
◆希望者参加可能
8/10 13:00 SCNソウルキャリバーⅡ大会「戦」夏之陣最終予選大会
◆上位4名に本戦出場権を与える
16:00 SCNソウルキャリバーⅡ大会「戦」夏之陣最終本戦大会
8/17 15:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
◆BNF公認
8/24 15:00 GGXX #RELOAD大会
8/31 15:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
◆BNF公認
毎土曜 19:00 SCNソウルキャリバーⅡ大会 個人戦&3on3大会
◆個人戦終了後 3on3大会
夏休中 10:00~ 夏休み限定対戦格闘限定フリーイベント祭り
◆参加費500円（半日限り）
詳細は店頭まで、9月23日まで

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger-am.com/
8/2 18:00 GGXX #RELOAD大会
◆チャンピオンシップ予選
8/3 16:00 ヴァンパイヤセイヴァー大会
8/9 18:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
◆BNF公認
8/10 18:00 VO4大会 by毒ガス団
8/16 18:00 GGXX #RELOAD大会
8/23 18:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
◆BNF公認
8/24 14:00 餓狼伝説SP大会
8/30 18:00 GGXX #RELOAD大会
8/31 16:00 サムライスピリッツ大会
※すべて参加無料、詳細は店舗まで

長野県

★セガワールド上田
上田市大字上田1847-1 ☎0268-27-5777
8/2 18:00 ストⅢ3rd大会
8/23 18:00 第6回頭文字D大会
8/30 18:00 第4回GGXX #RELOAD大会
※すべて参加費100円

京都府

★ネオアミューズメントスペースa-cho
京都市中京区寺町通四条上る東大文字302-303 A-Breakビル2F ☎075-251-2323
http://www.mfr.jp/acho/
8/7 19:00 第29回GGXX大会 ランバト
8/10 13:00 頭文字D大会 -八方ヶ原「復路」GP-
8/21 19:00 第30回GGXX #RELOAD大会 ランバト
8/24 13:00 ストZERO3全国大会
◆Ultimate Zero;Direction a-cho予選
15:00 第34回ZERO3大会 関西ランバト
※詳しくは店頭またはHP参照

★下鴨ヒーロータウン
左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367
8/9 16:00 ガンダムDX大会
8/23 16:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会

★ゲームスペースプラニー
宇治市広野町西裏100 ☎0774-43-9030
8/11 15:00 GGXX #RELOAD大会
8/23 15:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12 ☎075-316-2675
8/2 18:00 GGXX #RELOAD大会
8/16 18:00 GGXX #RELOAD大会

★スターダスト
中京区新京極蛸薬師下ル東側町502 ☎075-251-5603
8/4 17:00 頭文字D2大会
8/18 17:00 頭文字D2大会

滋賀県

★ビクトリヤ
大津市栄町6-29 ☎077-533-3140
http://vf-victoria.cool.ne.jp/
毎金曜 20:00 VF4EVO大会
◆8月15日からポイントランキングが新たにスタート！
※詳細はHP参照

★セガアリーナ浜大津
大津市浜町3-5 ☎077-523-7015
8/3 15:00 頭文字D2大会
◆カード必須、定員32名、参加無料
8/9 20:00 VF4EVO大会 スライム杯
◆カード必須、参加無料、定員32名
8/10 15:00 WCCF大会 浜大津CUP第9節
◆フリー大会、参加費1000円、定員32名
8/17 15:00 第9回麻雀MJ大会
◆カード必須、定員32名、参加無料
8/23 20:00 WCCF大会 浜大津CUP第10節
◆レギュラー大会、参加費1000円、定員32名
8/24 15:00 第13回GGXX #RELOAD大会
◆2キャラバトル、参加無料、定員32名
※詳細はTELにて（10:00~24:00）

★セガワールド甲西
甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1 ☎0748-72-5822
8/6 19:00 第5回ソウルキャリバーⅡ大会
8/13 19:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
8/20 19:00 頭文字D2大会 大4WD祭り大会
◆ブーストあり、カード必須 4WDの車種のみ使用可
8/27 19:00 VF4EVO大会
※詳細はTELにて

8/10 14:00 ヴァンパイアセイバー大会
8/16 20:00 ガンダムDX大会 2on2
8/17 14:00 GGXX #RELOAD大会
◆収格祭予選大会
8/23 14:00 GGXX #RELOADレディース大会
20:00 ストZERO3ばんNIGHT大会
8/24 14:00 GGXX #RELOAD大会 ランバト
8/31 14:00 GGXX早稲田式 3on3
※詳細は店頭まで

★テクノポリス
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/otake/tecnopolis.html
8/9 18:00 第8回ガンダムDX大会 2on2
◆地上戦のみ、シャアゲル&ガンダム禁止
8/16 21:00 第13回VF4EVO大会 3on3
◆闘劇ルールに準じる
8/17 19:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会 2on2
※当日受付可、すべて参加費100円、詳細はHP参照

★TOP柏崎インター店
柏崎市両田尻515 ☎0257-21-0882
8/2 15:00 格闘ゲーム王決定戦4（受付開始）
16:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
17:30 ストⅢ3rd大会 2on2
19:00 GGXX #RELOAD大会
◆収格祭予選大会
21:00 ストZERO3全国大会
◆Ultimate Zero;Direction北陸予選
8/23 15:00 音祭り4（受付開始）
16:00 ギタフリ9&ドラム8大会
17:45 ビートマニアⅡ DX9th大会
19:30 DDR EXTREME大会
21:00 ポップン10大会

★Amusment Stage POPY
新潟市山二ツ649-1 ☎025-286-0763
http://popy.tv
8/10 13:00 Dr.ファチスト愛の処方箋 新潟 編
◆ファチスト先生による「愛の50人組み手」イベント
---- GGXX #RELOAD大会 2on2
◆組み手終了後に開催（予定）

★芸夢's ZONE
新潟市南紫竹1-3-54 ☎025-286-4117
8/3 13:30 GGXX #RELOADレディース大会
8/9 13:00 GGXX #RELOAD大会
◆収格祭予選大会、受付12:30まで 参加費100円
8/16 20:00 頭文字D大会
◆参加費100円、当日受付
8/30 20:00 頭文字D大会
◆参加費100円、当日受付

★タカラ島プラーカ店
新潟市笹口1-2 プラーカ2F ☎025-240-2318
8/3 14:30 さよならポップン9大会
8/9 16:00 ビートマニアⅡ DX9th合同大会
8/12 13:00 GGXX #RELOAD大会
8/26 13:00 GGXX #RELOADレディース大会
毎木曜 18:00 ポップン9大会 ランバト
◆ポップン10入荷から2週間はお休みします

★タカラ島古町店
新潟市古町通8-1493番地 大竹座ビル1F ☎025-222-5375
http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/4910/rb.html
未定 ---- ビートマニアⅡ DX大会 ランバト
※詳細はHP参照

★セガ・パソピアード横浜
横浜市西区南幸1-5-24 大洋ビル1F ☎045-311-8324
http://www.nona.dti.ne.jp/~pasopi/
8月中旬 ---- VF4EVO大会 パソピ杯 横浜壱対壱
◆当日エントリーのみ、参加費無料
8月下旬 ---- VO4大会 月刊チャンピオン決定戦
◆エントリー随時受付中、
※すべて参加無料、詳しくは店頭またはHP参照

静岡県

★プリッズ南浜松店
浜松市新橋町1927-2 ☎053-442-7235
8/24 12:00 ストⅢ3rd大会
◆旧基板使用、キャラ変更なし、SA変更あり

富山県

★アミューズランドガディス
高岡市下関6-1 高岡駅地下街 ☎0766-24-3555
http://gamegoddess.fc2web.com/
8/9 21:00 SVC CHAOS大会 goddess FIGHT
◆トーナメント戦、敗者復活あり
8/23 21:00 ストⅢ3rd大会 真ブロッキングバトル02
8/30 21:00 SVC CHAOS大会 goddess FIGHT2
◆トーナメント戦、敗者復活あり

愛知県

★セガワールド一宮
一宮市音羽3-11-30 ☎0586-23-5125
8/17 15:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
8/24 15:00 第7回KOF2002大会

★ジョイテックプラザ
名古屋市名東区名東本町180 ☎052-781-3611
8/10 14:00 頭文字D2「ハチロクIN秋名」大会
8/11 18:00 VF4EVO大会
◆3ポイント先取制、カード必須
8/18 16:00 ポップン9大会
毎日曜 14:00 頭文字D2大会
◆ブーストオン対戦、カード必須
8月中 18:00 バトルギア3大会
◆第1、3日曜日開催
8月中 18:00 バトルギア3大会 ランバト
◆第2、4日曜日開催

新潟県

★プラボ新潟店
新潟市堀之内南2-19-14 和合ビル1F ☎025-245-9631
8/2 20:00 第26回ストⅢ3rd大会 ランバト
8/16 20:00 ストZERO3大会大会 ランバト
8/23 20:00 第15回GGXX #RELOAD大会
◆収格祭予選大会
8/30 21:00 VF4EVO大会
◆20:30より受付
※受付は19:00より開始、参加無料

★ゲームセンターGLAD
長岡市城内町1-2-6 ☎0258-36-7737
http://www4.kiwi-us.com/~glad/
8/3 14:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会

「第弐回SCNチャンピオンシップ戦（IKUSA）-夏之陣-」本戦スケジュール発表!!

キャリバー界の運命を掛けて、強者たちの宴が始まる！ 剣士たちの生きざまをその目に焼きつけろ!!

【タイトル】「第弐回SCNチャンピオンシップ戦（IKUSA）-夏之陣-」
【開催店舗】チャレンジャーガムガム店（大阪府）
【開催日程】・8月9日（土曜日）18時より前夜祭 3on3大会開催
・8月10日（日曜日）13時より最終予選開催。16時より本戦開催。
※決勝大会の開始時間は、最終予選の終了時間により変更可能性があります。
【大会ルール】■大会ルール
▼最終予選&3on3大会
・チーム内、同キャラ可。（毎試合の順番変更も可能）
・1P、2Pの選択は、先鋒のジャンケンで決定。
・対戦は、50秒、3本先取で行ないます。対戦ステージはランダムで決定。
・全キャラクタ使用可、使用キャラクタの途中変更は不可。
▼本戦大会（基本ルールは予選に準ずる）
・完全トーナメント戦
※機械の不都合により対戦が中断した場合は、速やかにスタッフにお申し出ください。
※本戦当日に欠場者が出た場合は最終予選の5位以下で埋めていきます。
【参加方法】■各店舗スタッフまで大会受付をしてください。
受付は大会開始30分前で締切ます。
※当日の開店より予選通過者の受付を致します。受付は大会1時間前より点呼を取らせていただき、開始30分前で締切ます。
【問い合わせ】■チャレンジャーガムガム店（担当 松井）
TEL■06-6317-0433
大会HP■http://www.sc-network.com/

新団体！BNF発足！

新団体BNF(Battle network Fighters)発足！第一弾は『SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS』全国ランキングバトルだ！

SNKタイトルを取り扱いイベントを開催する団体、BNF(Battle network Fighters)が、この8月から活動を開始！　イベント第一弾は「SVCカオス ランキングバトル THE CONQUEST」全国ランキングバトルだ！

【タイトル】・「SVC カオス ランキングバトル THE CONQUEST」
【開催日程】・8月～12月でランキングバトルを開催。
【大会概要】■8月～12月でランキングバトルを開催し、各店舗の代表による決勝大会を開催(年末年始ごろに決勝大会を予定。)
【大会ルール】■大会ルール
・ゲーム設定はすべてデェフォルト(2本先取、タイム60秒)。
・大会中のキャラ変更は可能。
■店舗共通大会ルール(ランバトポイント配分)
・32名未満の場合：1位9P、2位6P、3位3P、4位1Pの配分
・32名以上の場合：1位9P、2位6P、3位3P、4位2P、ベスト8に1Pの配分
※大会形式は(トーナメント、リーグ)各店舗の形式で開催。
【参加方法】■各店舗スタッフまで大会受付をしてください。
※受付開始、最終締め切りは各店舗にお問い合わせください。

【大会日程一覧】

開催日	開始時間	開催店舗	住所	電話番号
8/3(日)	15:00	大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2アルファビル	03-5330-8595
8/17(日)	15:00	チャレンジャーガムガム	大阪府吹田市岸部南1-24-9	06-6317-0433
8/9(土)	18:00	チャレンジャー関大前店	大阪府吹田市里山東1-14-2	06-6389-8072
8/10(日)	16:00	プラット中津	大分県中津市東本町4-3	0979-27-1255
8/31(日)	18:00	スペースV1　廿日市店	広島廿日市市町4-23	0829-34-3311
未定	未定	ニューヨーク大船(詳細は後日HPにて)	神奈川県鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F	093-695-0632
未定	未定	MAHODO(詳細は後日HPにて)	福岡県北九州市八幡西区板尾1-12-14	042-724-3678

※お問い合わせは各店舗までお願い致します。

【BNFとは？】：「韓国のバトル文化」にならったもので、ネットを使用し、HPを通じてイベントを開催したり、対戦相手を探し、告知し、決められた日時、場所に赴き対戦するシステムをバックアップする団体なのだ。興味をもった人は参加してみてはいかがかな？
BNF HP■ http://book-i.net/bnf/

8/10　15:00　SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
8/17　15:00　VOオラタン 5.66大会
8/24　15:00　ガンダムDX大会 ファイナル
※フリープレイイベント以外はすべて参加費100円

福岡県

★MAHODO(マホードー)
北九州市八幡西区折尾1-12-14　☎093-695-0632
http://members.jcom home.ne jp/mahodo
8/2　18:00　GGXX #RELOAD大会 ランバト
8/3　19:00　頭文字D2大会 変則ルール一使用
8/9　20:00　VF4EVO大会 VFR 3on3
8/10　18:00　ガンダムDX大会 変則ルール一使用
8/16　19:00　SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
8/17　19:00　ヴァンパイアセイバー大会
8/23　18:00　GGXX #RELOAD大会 3on3
8/30　19:00　SCN ソウルキャリバーⅡ大会 ランバト
※すべて参加費100円、詳細は店舗またはHP参照

★トンボハウス大橋店
福岡市南区大橋1-9-1　☎092-553-1081
8/3　15:00　SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
8/24　15:00　GGXX #RELOAD大会
※すべて参加費100円

宮崎県

★プリッズ宮崎
宮崎市学園木花台南3-31 学園温泉クアハウスジェスパ1F　☎0985-58-1924
8/2　15:30　第1回ガンダムDX大会 2on2
8/9　15:30　ソウルキャリバーⅡ大会 アンダー16
◆16歳以下のみ参加可能、参加無料
18:30　第6回ソウルキャリバーⅡ大会
◆17歳以上参加可能、参加無料

島根県

★ゲームスポットハロウィン
出雲市塵橋町985-3　☎0853-23-0731
8/3　17:00　頭文字D2大会
8/17　17:00　GGXX #RELOAD大会 3on3
8/31　17:00　SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市玉島爪崎162　☎086-523-6555
http://www am-fantasista com
8/2　21:00　VF4EVO大会 ランバト
8/3　15:00　SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
8/8　19:00　GGXX #RELOAD大会 3on3
8/9　21:00　VF4EVO大会
8/10　15:00　月華の剣士2大会
8/15　21:00　VF4EVO大会
◆VFRポイントランキング戦
8/16　19:00　VF4EVO大会 ランバト
8/23　20:00　VF4EVO大会 3on3
8/24　15:00　GGXX #RELOAD大会
8/30　21:00　VF4EVO大会 ランバト
8/31　15:00　KOF2002大会
※詳細はHP参照

長崎県

★プラボ浦上店
長崎市中園町6-23　☎095-848-2223
8/3　15:00　GGXX #RELOAD大会 昼の部
8/8　19:00　GGXX #RELOAD大会 夜の部

8/17　15:00　ガンダムDX大会
18:00　SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
◆大会に変更の可能性あり
8/23　18:00　VF4EVO大会 3on3
8/24　18:00　VO4大会
8/31　18:00　SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
◆大会に変更の可能性あり
毎火曜　18:00　GGXX #RELOAD大会 ランバト
毎土曜　15:00　GGXX #RELOAD大会 ランバト

和歌山県

★ミルカトル加納店
和歌山市加納319-1　☎073-476-3033
http://www8.ocn.ne.jp/~millequa/
8/9　19:00　GGXX #RELOAD大会
8/23　19:00　GGXX #RELOAD大会 3on3
8/24　15:00　ポップン女の子大会
17:00　ポップン修羅変大会
8/31　16:00　パンマ廃VO4大会

★プレイシティキャロット和歌山店
和歌山市雑賀町77　☎073-431-8559
http://www namco.co.jp/ar/location/loc list/006/pc-22-wakayama
8/2　17:00　第8回GGXX #RELOAD大会
8/3　17:00　ストⅢ3rd大会
8/9　17:00　第12回KOF2002大会
8/10　17:00　第25回ソウルキャリバーⅡ大会
8/16　17:00　『餓狼』系のゲーム大会(予定)
8/17　17:00　第9回GGXX #RELOAD大会
8/23　17:00　第32回CAPCOM VS. SNK2大会
8/24　17:00　第26回ソウルキャリバーⅡ大会
8/30　17:00　SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
8/31　17:00　第10回GGXX #RELOAD大会
毎火曜　------　名作ゲーム大会
◆ぷよ通、餓狼、ジャス学など、8月中開催
※受付はすべて16 00から、参加無料

香川県

★ゲームステージビート
高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル1F　☎087-868-6007
8/8　17:00　ビートマニアⅡ DX9th大会
◆課題曲2曲をランダム選択
8/16　17:00　GGXX #RELOAD大会
◆一人2キャラ使用(同キャラ可)
8/17　15:00　ポップン10大会
◆バトルモード使用大会
8/24　19:00　鉄拳4大会
※詳細は店舗まで

★マックスプラザ善通寺
善通寺市中村町1798-2　☎0877-63-4333
8/2　22:00　第5回MJランキング大会
8/3　18:00　第1回F-ZERO AX大会
8/10　18:00　第4回ガンダムDX大会 2on2
8/16　20:00　第6回SCN ソウルキャリバーⅡ大会
8/17　18:00　第5回頭文字D大会 ランバト
8/24　15:00　第2期MAX音ゲー祭り！
8/31　18:00　第5回GGXX #RELOAD大会

近畿

大阪府

★チャレンジャー土居店
守口市土居町8-11　☎06-6994-7476
http://www.challenger-am.com/
8/10　17:00　第11回ガンダムDX大会 2on2
8/16　17:00　GGXX #RELOAD大会
◆チャンピオンシップ予選定員32名
8/17　17:00　SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会

★チャレンジャーアババ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F　☎06-6357-6677
8/2　17:30　SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
8/3　17:00　第4回MJ大会
◆定員8名、半荘チャン3万点スタート
8/9　17:00　CAPCOM VS. SNK2大会ランバト第5戦
8/10　16:30　GGXX #RELOAD大会
◆チャンピオンシップ予選大会
8/23　17:00　CAPCOM VS. SNK2大会ランバト最終戦
8/24　16:30　第22回ガンダムDX大会
8/30　17:00　第14回KOF2002大会
8/31　16:30　第1回ポップン10大会
※すべて大会開始30分前まで受付、参加無料

★チャレンジャー追出門店
大阪市茨木市西安威1-5-21　☎072-643-4444
http://www.challenger-am.com/
8/9　17:00　GGXX #RELOAD大会
◆チャンピオンシップ予選8月中
8月中　9:00　追手門フリーイベント
◆土・日・祝日に開催、18:00まで、チケット購入制
※詳細はHP参照

★ハイテクランドセガ アビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15　☎06-6645-7692
8/2　15:00　アヴァロンの鍵カードトレーディング大会
8/3　15:00　第1回アヴァロンの鍵大会
8/10　15:00　VF4EVO大会 2on2
8/17　15:00　SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
8/31　15:00　第4回WCCF大会
◆参加費1500円
※WCCF大会以外はすべて参加無料、詳細は店舗まで

兵庫県

★チャレンジャー三ノ宮店
神戸市中央区三ノ宮町1-3-21 Kビル1F　☎078-393-0388
8/29　18:00　GGXX #RELOAD大会
◆チャンピオンシップ予選

★三宮サンクス
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404-407　☎078-271-0335
8/2　20:00　VOオラタン大会
8/3　15:00　ガンダムDX大会
18:00　SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
◆大会に変更の可能性あり
8/9　18:00　VF4EVO大会
8/10　18:00　VO4大会
8/16　20:00　VOオラタン大会

夏の風物詩

第7回『餓狼伝説SPECIAL』大会 -シングル＆タッグ最強王座決定戦-

今年もやってきました！　毎年夏恒例！
秋葉原Jゲームの『餓狼伝説SPECIAL』世界大会。
『餓狼伝説SPECIAL』フリークスは見逃すな！

【タイトル】第7回『餓狼伝説SPECIAL』大会-シングル＆タッグ世界最強王座決定戦-
【開催店舗】Jゲーム(東京都秋葉原)
【開催日時】2003年 8月3日(日)12：00～受付開始／13：00～試合開始
※当日は試合開始までフリープレイの予定です。
【参加方法】当日12:00よりエントリー開始
【参加費】無料
【大会ルール】基本的に禁止事項はありません。　なんでもありルールです
●シングル大会：予選はグループリーグ戦。決勝はトーナメント戦で行ないます。
●タッグ大会：予選・決勝ともトーナメント戦。1勝1敗の場合は、勝者同士が対戦し決定。
【問い合わせ】大会公式サイト■http://thedrill.hoops.ne.jp/ffsp/
eメール■thedrill@mail.goo.ne.jp
※お問い合わせはすべてメールにてお願い致します。

イベント準備会に情報を掲載してみませんか？

●大会名　●主催者　●参加資格　●ルール　●開催場所＆日時　●連絡先
上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお送りください。★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得た上で連絡をお願い致します。
郵送 〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル(株)エンターブレイン　アルカディア編集部 イベント準備会 係
FAX 03-5433-7212　MAIL location@arcadiamagazine.com

「全国猛者探索委員会」発！
今月の猛者たち

日本の夏！　猛者の夏！

毎月、各地に生息する猛者を狂おしいばかりに求め探求する「猛者探索委員会」今月は新潟の「GLAD」で「ストZERO3」の猛者を発見！　早速紹介するとしようぞ。
このコーナーでは皆さまからの「猛者・強者情報」を切望しておるのじゃ。わしを唸らせる猛者情報をおまちしとるぞ！

猛者探索委員会　＆ぉ会長(51)

北海道・東北

■アミュージアム麻生店(北海道)

◇**ギタフリ9大会 6/1・14名**
優勝：KGB
2位 CAP　3位 KID@ホタルタンハゥハゥ

◇**VO4ランバト大会 6/7・24名**
優勝：週二プレイヤーズ(Jane／ガンマ)
2位 情報機械科　3位 華音厨隊

◇**GGXX #RELOAD大会 6/14・24名**
優勝：かすみLOVE☆(カイ)
2位 アンチェイン　3位 ヨウ

◇**VO4ランバト 6/14・26名**
優勝：Dan Type a8(テムA／c・フェイPH)
2位 週一プレイヤーズ
3位 少年と狂王(パクリ)イッテヨシですか？

◇**ポップン9大会 6/15・22名**
優勝：DON!
2位 DAI　3位 LFYオルフェノク

◇**KOF2002大会 6/21・12名**
優勝：かすみLOVE☆(庵、クリス、紅丸)
2位 エイシン　3位 G

◇**VO4ランバト 6/21・12名**
優勝：オギネコ(テムA／c・フェィPH)
2位 北海ジャガー　3位 情報機械夏

◇**ギタドラセッション大会 6/22・12名**
優勝：MASATELL.&なみ&CAP
2位 某UME&てぃえら・F&CAP
3位 ユウゴ&TKA-KRF&みかん・K

◇**ソウルキャリバーⅡ大会 6/22・10名**
優勝：ガラナ(アイヴィー)

◇**ガンダムDX大会 6/28・10名**
優勝：俺のはハイパーメガランチャー&キャス子

◇**VO4大会 ランバト 6/28・22名**
優勝：情報機械か？(E2/c・Ttsuo/c)
2位 はじめてのとみい　3位 とっぴー新川店

■旭川スガイアミュージアムファクトリー(北海道)

◇**第2回VF4EVO大会 6/8・15名**
優勝：わたボー(レイフェイ)
2位 田中

◇**第2回WCCF大会 6/15・26名**
優勝：291295=LOVE

◇**第2回GGXX #RELOAD大会 6/22・15名**
優勝：TAKA(ソル)
2位 ポコ

■セガワールド金堀(北海道)

◇**第13回頭文字D2大会 金堀最速伝説 6/29・16名**
優勝：イヌ(インプレッサ)
2位 DEW　3位 タッチ

■ナムコプラボ仙台泉店(仙台)

◇**WCCF U-5大会 7/6・14名**
優勝：石川清英(ファーレンハイト)
2位 ミミック

関東

■大久保アルファステーション(東京)

◇**GGXX #RELOAD大会 6/22・17名**
優勝：マキオ(ファウスト)
2位 lms　3位 TTK

◇**頭文字D2大会 イッテヨシ杯 6/28・44名**
優勝：ターボ(RX-7 SPIRIT R[FD3S])
2位 クレージー　3位 ナカ

■キャロル(東京)

◇**第3回ポップン9大会 6/15・10名**
優勝：BOY？(MZD)

◇**第4回KOF2002大会 6/22・9名**
優勝：KANA(ラモン、庵、紅丸)

◇**第5回VF4EVO大会 6/29・9名**
優勝：レッスルマニア(葵)

■ファンタジア茅ヶ崎店(神奈川)

◇**頭文字D大会 神奈 6/22・17名**
優勝：イニシャル(インテグラ)

■パワースティック(神奈川)

◇**GGXX #RELOAD大会 ランバト 6/14・25名**
優勝：GNT(イノ)
2位 ソウ　3位 ふみづき

◇**KOF2002大会 6/15・17名**
優勝：立ち回りのみ(京、K'、庵)
2位 ジュンイチ　3位 クジラ隊長

◇**GGXX #RELOAD大会 ランバト 6/20・20名**
優勝：ソウ(テスタメント)
2位 むつべ　3位 ふみづき

◇**GGXX #RELOAD大会 レディースランバト 6/28・9名**
優勝：松原斐子(ポチョムキン)

◇**GGXX #RELOAD大会 ランバト 6/28・28名**
優勝：GNT(イノ)
2位 Dark-man　3位 トーマス

◇**ガンダムDX大会 2on2 7/6・24名**
優勝：ニャー(ガンダム)、軍曹(シャアザク)
2位 ナガッチ&リオン　3位 ドス黒ザック&ソノゲボク

■ゲームプラザニューヨーク大船(神奈川)

◇**第1回ストⅢ3rd大会 6/28・20名**
優勝：ゆーじ(アレックス)
2位 ダンサー

■セガ・パソピアード横浜(神奈川)

◇**VF4EVO大会 3on3 6/8・30名**
優勝：ときど(アキラ)、青ジャン(ジェフリー)、ごたんだましゃく(ラウ)
2位 鬼コロ、いえけい、ハマラウ

◇**VO4大会 2on2 6/15・20名**
優勝：時代は信長／LACHESIS(エンジェラン治癒+)、WIND(テムジン707J+)
2位 負けたら裏大佐引退／SHIORI、YUDA

◇**ガンダムDX大会 2on2 6/22・32名**
優勝：ガンダム歌劇団／バラグミミマイメ、ダンチョウ
2位 フラット4／ラバーズ、軍曹

■要塞星(埼玉)

◇**VF4EVO大会 6/7・10名**
優勝：アキラ庭(ジャッキー)

■ゲームセンターリンリン(埼玉)

◇**GGXX #RELOAD大会 6/7・23名**
優勝：AMILL(カイ)
2位 T.T　3位 TOLL

◇**GGXX #RELOAD大会 5/4・26名**
優勝：絵馬(チップ)
2位 A.V

◇**バカバカスペシャル大会 6/14・9名**
優勝：よこあん

◇**GGXX #RELOAD大会 6/21・21名**
優勝：SID(ジョニー)
2位 KC　3位 S.A

◇**GGXX #RELOAD大会 6/28・22名**
優勝：KC(エディ)
2位 今日　3位 TOLL

■セガワールド飯能(埼玉)

◇**GGXX 6月Aクラス大会 6/22・64名**
優勝：キシン@(闇慈)
2位 H　3位 ヒサメさん

◇**GGXX 6月Bクラス大会 5/25・32名**
優勝：引退宣言2(スレイヤー)
2位 しゃくれ　3位 ねこ型

■ゲームフジ船橋(千葉)

◇**GGXX #RELOAD大会 ランダム 3on3 FAINAL 6/14・39名**
優勝：アキ(ソル)、エイ(ザッパ)、超イタイ(ミリア)
2位 2nd DEVIL、浜、万里　3位 うは、すぐる、電脳

◇**GGXX #RELOAD大会 ランバト FAINAL 5/17・39名**
優勝：かきゅん(ロボカイ)
2位 ありさか　3位 ハックルベリー

■スキッパーズ日立店(茨城)

◇**GGXX #RELOAD大会 6/14・27名**
優勝：ちげ(ジョニー)
2位 たかすぃ～　3位 浜

◇**ギター9大会 6/15・24名**
優勝：8.3

◇**ドラム8大会 6/15・18名**

◇**ソウルキャリバーⅡ大会 SCN予選 6/28・6名**
優勝：平四朗(御剱)

◇**Dance大会 シングル部門 7/6・15名**
優勝：KOU1

◇**Dance大会 ダブル部門 7/6・11名**
優勝：コバヤン@SPY

■プレステージマイタウン小山店(栃木)

◇**GGXX #RELOAD大会 6/14・36名**
優勝：夕霧(ミリア)
2位 NOX　3位 ギガトン

◇**KOF2002シングル大会 6/24・10名**
優勝：まちゅい(紅丸)

■プラボ宇都宮店(栃木)

◇**GGXX #RELOAD大会 戦1 6/15・19名**
優勝：ギガトン(メイ)
2位 びば　3位 とーは

■プレビこころっこJ's小山店(栃木)

◇**第3回ポップン9大会 6/22・32名**
優勝：MEI
2位 ゆすみ　3位 笠井吉貴

■アミュージアム前橋(群馬)

◇**GGXX #RELOAD大会 5on5 6/28・40名**
優勝：高崎モンテ・サーブラ勢／アジ@ジョジョ風(エディ)、グラチュエ(アクセル)ぽんぽこ少尉(ソル)、チョイ代理(スレイヤー)、FC(ヴェノム)

中部

■GAME USA(静岡)

◇**VF4EVO大会 7/6・16名**
優勝：ワキャ(ジャッキー)
2位 仙仁掌　3位 ニーナ

■テクノポリス(新潟)

◇**VF4EVO大会 3on3 6/21・18名**
優勝：おかみさん／おかみさん(アオイ)、マグロ(シュン)、ババ(パイ)
2位 悪の権化　3位 ジャニーズ志願隊

◇**GGXX #RELOAD大会 6/28・13名**
優勝：本田(スレイヤー)
2位 暦　3位 ポチョムキン

■Jランド(新潟)

◇**KOF2002大会 6/27・15名**
優勝：んじばあ(キム、チャン、チョイ)
2位 やまりん　3位 学生A

■タカラ島古町店(新潟)

◇**ビートマニアⅡ DXランバト大会 6/13・12名**
優勝：うじ
2位 SAI　3位 G

■プラボ新潟店(新潟)

◇**第24回ストⅢ大会 6/7・15名**
優勝：え～(まこと)
2位 BUY　3位 AIF

◇**第13回ストZERO3大会 6/21・12名**
優勝：YMD(ダルシム)
2位 443　3位 カリオ

◇**第14回 GGXX #RELOAD大会 2on2 6/22・12名**
優勝：XI(梅喧)、なっちゃん(ミリア)
2位 ミツ&アララギ　3位 番&みやびん

◇**第15回GGXX #RELOAD大会 6/28・14名**
優勝：あわばー(ミリア)
2位 XI　3位 ミツ

■アミューズランド ガディス(富山)

◇**ストⅢ3rd大会 6/22・16名**
優勝：えんしょふ(ネクロ)
2位 REI　3位 じゃり

◇**KOF2002大会 6/28・16名**
優勝：イノケン(アテナ、レオナ、ユリ)
2位 zion　3位 ブレン

■芸夢's ZONE(新潟)

◇**GGXX #RELOAD大会 6/1・22名**
優勝：ミツ(テスタメント)
2位 アマルダ　3位 アララギ

◇**頭文字D大会 6/14・14名**
優勝：パルプンテ
2位 ミンメイ

◇**GGXX #RELOAD大会 6/15・22名**
優勝：G-BOYS(ソル)
2位 さだお　3位 オオバシ

◇**GGXX #RELOADレディース大会 6/21・9名**
優勝：夜(アクセル)&咲(ジョニー)

■セガワールド上田(長野)

◇**第4回頭文字D2大会 上田最速王決定戦 5/24・16名**
優勝：みすたあ(FD35)

近畿

■ミルカトル加納店(和歌山)

◇**おでちん杯 DDR大会 6/8・13名**
優勝：もんじ
2位 まっぴー

◇**ガンダムDX会 6/8・26名**
優勝：二択の弱イヌ(ゲルググ、グフ)
2位 ブック・ワンの星

◇**タッチでウノー大会 6/8・21名**
優勝：MACK
2位 KEI

◇**ドラム8大会 6/14・16名**
優勝：MST
2位 TAKA

◇**GGXX #RELOAD大会 6/14・20名**
優勝：Too(ポチョムキン)
2位 HMA

◇**TAKA杯ギター大会 6/14・14名**
優勝：ALL
2位 TAKA

◇**ポップン女の子大会 6/15・24名**
優勝：きんや
2位 秋吉暁

◇**ポップン修羅変大会 6/15・16名**
優勝：MACK
2位 HSR

◇**ガンダムDX大会 6/22・20名**
優勝：イヌ&ケン(Cゲル、グフ)
2位 必殺橋掛人&ニタク

■プレイシティキャロット和歌山(和歌山)

◇**第21回ソウルキャリバーⅡ大会 6/1・9名**
優勝：？(アイヴィー)

◇**第5回GGXX #RELOAD大会 6/7・9名**
優勝：万葉(エディ)

◇**第22回ソウルキャリバーⅡ大会 6/15・9名**
優勝：suga(ナイトメア)

◇**第6回GGXX #RELOAD大会 6/22・11名**
優勝：万葉(エディ)
2位「K」

◇**第31回C VS. S2大会 6/28・12名**
優勝：ミスト(A・さくら、庵、ベガ)
2位 じゅんちゃん

■セガワールド甲西(滋賀)

◇**ソウルキャリバーⅡ大会 6/1・10名**
優勝：あるてな(ナイトメア)

◇**頭文字D2大会 6/15・16名**
優勝：トムサ(FD3se)

■ネオアミューズメントスペースa-cho(京都)

◇**C VS. S2大会 6/7・32名**
優勝：ナカニシ(C・ガイル、リュウ、サガット)
2位 てるちか　3位 シロいたち

◇**第32回ZERO3大会 ランバト 6/8・31名**
優勝：アンドウ(豪鬼)
2位 NEO3　3位 ネコノヒ

◇**第24回GGXX関西ランバト 6/12・102名**
優勝：乱レポ(エディ)
2位 カズキ　3位 西京極の男

◇**GGXX関西ランバト一周年大会 6/15・336名**
優勝：バブリーズ+α／バブ(ブリジット)、P.G(ソル)、ジョーカー(闇慈)
2位 オナベットkubo　3位 しょたっ子ブリーズ

◇**GGXX関西ランバト一周年レディース大会 6/15・29名**
優勝：MREI(ディズィー)
2位 ユウ　3位 けい

◇**第1回頭文字D大会 6/22・16名**
優勝：タカキ(インプレッサV)
2位 DREAM　3位 アツヨシ

◇**第26回GGXX関西ランバト 6/26・109名**
優勝：ヲシゲ(ミリア)
2位 バブ　3位 持田

◇**第15回VF4EVO ランバト 3on3・6/28・57名**
優勝：亡命華族／アルマジロ弟(リオン)、死神ハンター(サラ)、欅(ベネッサ)
2位 You君智将おめでとうv

■セガアリーナ浜大津(滋賀)

◇**第5回頭文字D大会 6/1・14名**
優勝：ゴウア(DC2)
2位 トムサ

◇**WCCF関西CC予選 6/8・29名**
優勝：FCバルサU23
2位 U5スラビア

◇**第2回VF4EVO大会 6/14・15名**
優勝：DDT坂☆あきら(アキラ)
2位 ☆歌舞伎☆

◇**第3回VF4EVO大会 6/14・15名**
優勝：☆歌舞伎☆(アキラ)
2位 03

◇**第8回MJ大会 6/15・16名**
優勝：黒一☆彗星
2位 鳴きの青龍

◇**第12回GGXX2キャラ大会 6/22・12名**
優勝：六地蔵からの刺客(ジョニー、ミリア)
2位 ブゥ(エディ、チップ)

◇**WCCF関西CC予選 6/28・32名**
優勝：プラムファイブA
2位 ブルーレフティーbyユキオ

◇**頭文字D2大会 史上最速伝説2 7/6・32名**
優勝：セガロッサ
2位 トミー

■チャレンジャーGAMGAM店(大阪)

◇**第48回SCNソウルキャリバーⅡ大会 6/14・23名**
優勝：第四香薬師(キリク)

◇**GGXX #RELOAD大会 6/15・16名**
優勝：悠堕(ザッパ)
2位 ぽて　3位 どらきんぐ

◇**第49回SCNソウルキャリバーⅡ大会 6/21・19名**
優勝：さるすべ(アスタロス)
2位 京橋刹那　3位 自動人形

◇**GGXX #RELOAD大会 6/22・16名**
優勝：たなか(エディ)
2位 コウヘイ　3位 やういち

◇**第50回SCNソウルキャリバーⅡ大会 6/28・12名**
優勝：さるすべ(アスタロス)
2位 赤ヴォルドー　3位 ACQUA

◇**GGXX #RELOAD大会 6/29・20名**
優勝：TOMOI(ザッパ)
2位 てふてふ　3位 N

◇**第51回SCNソウルキャリバーⅡ大会 7/5・23名**
優勝：あぶあぶ(ナイトメア)
2位 APP　3位 自動人形

◇**GGXX #RELOAD大会 7/6・26名**
優勝：ゴロー(スレイヤー)
2位 TOMOI　3位 おみと

■チャレンジャーアババ天神橋店(大阪)

◇**第3回MJ大会 6/1・8名**
優勝：AX1ON-Z

◇**第12回KOF2002大会 6/7・13名**
優勝：牛田@うっしー
2位 祐之　3位 チェリー☆

◇**第2回ギタフリ9大会 6/8・10名**
優勝：MODEL-HR

◇**GGXX #RELOAD大会 5/11・30名**
優勝：影縫い(ディズィー)
2位 EXAM　3位 OTS

◇**C VS. S2大会ランバト 6/14・28名**
優勝：社長(N・ケン、チュンリー、サガット)
2位 かみで　3位 ナカニシ

◇**第20回ガンダムDX大会 6/15・22名**
優勝：タケト(ガンダム、シャアザク)
2位 最近ネムい……　3位 ししょうラブラブチーム

◇**第20回ドラム8大会 6/22・13名**
優勝：P-D.SKY
2位 晶　3位 STAR.KT

◇**C VS. S2大会ランバト 6/28・28名**
優勝：馬(A・さくら、ベガ、サガット)
2位 サクダ　3位 ライ

◇**第6回GGXX #RELOAD大会 6/28・15名**
優勝：MGA(アクセル)
2位 01ナイト@CAPPA　3位 メンチョロー@CAPPA

■チャレンジャー関大前店(大阪)

◇**GGXX #RELOAD Cシップ予選大会 6/7・14名**
優勝：ほっけ(スレイヤー)
2位 カソキチ　3位 ドロマユ

◇**第5回GGXX #RELOAD大会 ランバト02 6/14・15名**
優勝：新入生(ヴェノム)
2位 MNE　3位 P.C

◇**SCN ソウルキャリバーⅡ大会 6/15・20名**
優勝：赤ヴォルドー(ヴォルドー)
2位 こってりんこ　3位 ドンぱんちょ

◇**GGXX #RELOAD大会 ランバト03 6/15・12名**
優勝：P.C(ソル)
2位 MEN　3位 たなか

◇**GGXX #RELOAD大会 ランバト04 6/15・12名**
優勝：P.C(ソル)
2位 MEN　3位 ほっけ

■チャレンジャー土居店(大阪)

◇**第10回ガンダムDX大会 6/8・12名**
優勝：白い彗星(シャアザク、シャアザク)
2位 赤い彗星

◇**第2回GGXX #RELOAD大会 5/25・16名**
優勝：悠堕(ザッパ)
2位 スレイヤー

中国・四国

■ファンタジスタ(岡山県)

◇**VF4EVO大会 6/21・42名**
優勝：明日何しよう～／アルマジロ弟(リオン)、梅田ジャッキー(ジャッキー)、人造人間(ラウ)
2位 プレプレビート袋　3位 美食クラブ

◇**KOF2002大会 6/22・20名**
優勝：エム(ラモン、シェルミー、マキシマ)
2位 YOU　3位 ソーダ

◇**ストⅢ3rd大会 6/29・13名**
優勝：ムナカタ(ダットリー)
2位 NAS　3位 かたぎり

◇**GGXX #RELOAD0大会 2on2 7/6・26名**
優勝：おっさん／阿修羅(エディ)、東南(闇慈)
2位 俺とアキラ　3位 髭と霧マシーン

■ゲームスポットハロウィン(島根県)

◇**GGXX #RELOAD大会 6/29・22名**
優勝：ハメ加藤(スレイヤー)
2位 すげ　3位 圭ちゃん

■ゲームステージビート(香川県)

◇**GGXX #RELOAD大会 6/21・11名**
優勝：Q(ポチョムキン)
2位 マコチリ　3位 エルモア

◇**鉄拳4大会 6/22・10名**
優勝：コバ(仁)
2位 ニャー　3位 ジェットジャガー

九州・沖縄

■MAHODO(福岡)

◇**GGXX #RELOAD大会 6/7・54名**
優勝：地獄ちゃんぽんうまいって／草(ミリア)、あおにこ(ディズィー)、LOX(紗夢)
2位 格闘の軌跡　3位 タッキーand翼with？

◇**頭文字D大会 6/8・11名**
優勝：イオ(B.S.R)
2位 リョウ　3位 ジン

◇**VF4EVO大会 VFR 6/14・28名**
優勝：ミシマJAPAN(ジャッキー)
2位 英国病院　3位 ニエサラ・☆グゥ☆

◇**GGXX #RELOAD大会 6/21・49名**
優勝：ヨウ(エディ)
2位 小次郎　3位 蒼肉

◇**SCN ソウルキャリバーⅡ大会 6/28・32名**
優勝：腹素子(タキ)
2位 ナベタロス　3位 サンドバック・アル中

◇**ストⅢ3rd大会 6/29・10名**
優勝：(つД`)(チュンリー)
2位 OFC　3位 F・HAL

■トンボハウス大橋店(福岡)

◇**GGXX #RELOAD大会 4/19・32名**
優勝：サトシ(エディ)
2位 よきち　3位 へべ

◇**GGXX #RELOAD大会 2on2 5/24・48名**
優勝：へべ(ポチョムキン)、サトシ(エディ)
2位 NAPPA、ICBM　3位 いいバット、サドン

◇**GGXX #RELOADレディース大会 6/28・11名**
優勝：はると(メイ)
2位 ASH

◇**GGXX #RELOAD大会 6/28・18名**
優勝：いいバット(ジョニー)
2位 すけきよ　3位 透くん

■プラボ浦上店(長崎)

◇**GGXX #RELOAD大会 6/8・20名**
優勝：てきとー(ディジィー)
2位 ヴァー　3位 サワーシガレット

◇**KOF2002大会 6/23・22名**
優勝：K.O(キャラ変可)
2位 チュン　3位 名無し

■ブリッズ宮崎店(宮崎)

◇**第5回ソウルキャリバーⅡ大会 6/21・20名**
優勝：PONAPE(マキシ)
2位 ZAL　3位 MIT

今月の猛者紹介！

今月の強者は「ゲームセンターGLAD(新潟県)」からお届けしよう。『ストZERO3』ばんNIGHT大会(参加者17名)で優勝に輝いた「443FK」氏を紹介。氏はVイズムのさくらを使用し、オリジナルコンボを使用した連係、通称「オリレン」を使いこなすプレイヤーだ。「GLAD」で華麗なコンボを体験してみよう。

優勝者「443FK」氏。「前田慶次」にも劣らない見事な歌舞伎役者ぶりだ。

http://www.arcadiamagazine.com/branch/event.html

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

43
Roughnecks/
DragonLEE（作文） G=ヒコロウ（イラスト）

Joystick Troopers
ジョイスティック トゥルーパーズ

■プロフィール■
衣装がキャバクラ風味の11水にメロメロ。……だからウォーターなのかッ!? トロモニ。の二人も安心して見れます（特にこんこん）。成長を見守る醍醐味はASAYAN時代から変わりませんな……とヒサブリにモーヲタ風味の近況報告を。道産子大好き!!
dragon@blue.interq.or.jp

全然人気無いんだよ。

勇気を出して『F-ZERO AX』をぜひ！

ゲーセン通って25年、ゲームを遊んでこんなに怖い思いをしたのはちょっと記憶に無い。

何が？ って、イヤあなた『FZERO AX』一番簡単なコースでいいから「視点1」で遊んでみなって。ゲームやって背筋が寒くなったのは、20年前に遊んだステージ間のデモでキモい効果音と共に蜘蛛が拡大するゲーム（ごめん、どうしても名前が分からない）とか『ビーストバスターズ』のエンディングとかであったけど、ぎえええぇ助けてって軽くパニクったのは初めてです。

前にも書いたけれど、コースは『パワードリフト』の面影を見せながらさらにブッ飛んだ設計で、息つくヒマもないせわしないプレイを約束してくれる。（注：『パワードリフト』と『FZERO AX』をシリーズものだと言い張るのは、あくまでDragon個人の妄想のせいですので念のため。一応AM2研つながりなんだけどなあンムフフフ、期待したかいがあったってもんだ。

デラックス筐体でタイムアタックする場合、昔だったらセンサーを遮る場所に何か置いて筐体を可動させないのがお約束だったけど、シートベルトをしないだけでムービング一切無しってのは、ここ10年で厳しくなった製造者責任うんぬんというより時代の流れっスか。デラックスタイプは『アフターバーナー』のシングルクレイドル筐体を二回りほど大きくした感じで、数多くの大型筐体を見てきた身でも十分インパクト大です。

でもさあ。全然人気無いんだよ。この原稿は6月ギリギリに書いてるから、まだ発売から一週間もたってないのに。

こんな内容書いたら編集部から修正くらうかもしんないけど、ロケテストの時からそうだった。先行ロケのうわさを聞いてフガフガ鼻息出しながら『カートゲーム』のロケのように半日待ちかも!? 上等上等!!」なんて意気込んで新宿行ったら……あら～。ギャラリーは付いているのに、やり込む人の面子は、ずーっとローテーション状態で回っていて、新しいプレイヤーが全然入って来ないのね。プレイ待ちの列は途切れ途切れだし。

家でデモムービーをダウンロードして見ただけで興奮していた者としては、一瞬怖くなりましたよ。ひょっとして、俺が面白いと感じるビデオゲームの要素って、実はこの世界からは取り残されているんじゃないかって。

もしかしたら「こんなゲーム、恐ろしくて遊べねえよ！」という感想を大多数のギャラリーは抱いてたのかもしれない。それはそれでスゴいことなんだけど、何だかあまりに寂しく、ちょっと怖い光景だった。一握りの長期ヒットタイトルは、メーカーや店にとってはあくまでも例外。こんなご時世だもん、だれも予測できないよ。

自分が、コレだ！ と思ったタイトルに閑古鳥が鳴いてる光景を見るほど悲しいことはない。胸が締め付けられそうになるのは、ガキのころからゲーセンに通い筐体越しに栄枯衰勢を見てきたから？

いやいや。滅びの美学とか彼岸の風景とか、便利な言葉はいくらでもあるよ。そんな刹那も含めてビデオゲームの魅力だなんて考えたこともあった。じゃあ、今はどうしているのかというと。

ネガティブな考えを吹き飛ばすくらい『FZERO AX』にのめり込んでいる次第です。ズルズル続けていた『地獄めぐり』からすくい上げてくれたことに感謝するとともに、伝道者として魅力を第三者に伝えなければならない。まがりなりにもアーケード専門誌から毎月ページもらってるわけだから、あらためて書きます。『FZERO AX』はハンパなく魅力的だから、勇気を出してプレイしてください！ 俺個人がカード更新5回目に突入しても、世界は何も変わんねえんだよ！ 家庭用との連動やネットでの盛り上がりはあくまで援護射撃だ。こんなにゲーセンの風景に似合うゲームはそうそうないよホントに。どうか一人でも多くのプレイヤーの共感と参加を。お願いだから。

編集者談！ ロケテで閑古鳥って状況は、場所と時間帯によってということで、だれかがやり始めると途端に盛況になるシーンもあったことは付け加えておく。現在は絶賛稼働中で、多くの知人が「とりあえずやってみてるよ」との言葉。これから増えていくんじゃないかなぁ。シューティングや格闘だと層が分かれているのに、何となくみんなやってくれそう。そんな底力とオーラがあるゲームだしね。

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン TEL03-5433-7850(営業部)
http://www.enterbrain.co.jp

◆通信販売のお問い合わせ先◆
アスキーストア 電話 03-3499-9300
FAX 03-3499-3990
E-mail:cs@ascii-store.com もしくは当社サイトにてご注文下さい。

e-AMUSEMENT最新作が満を持して登場！
今度はクイズで勝負だ!!

クイズマジックアカデミー
■メーカー：コナミ／コナミマ[illegible]
■ジャンル：クイズ
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：2003年8月発売
■使用基板：——

Text C-LAN

この秋コナミから、e-AMUSEMENT対応のクイズゲームがリリースされる！ テレビ番組のような早押し大会形式で全国のプレイヤーたちと頭脳勝負!!

クイズマジックアカデミー 遊び方

1 カードエントリー

まずはセンターモニター[illegible]機でエントリーカードを購入しよう。初回プレイの場合は、パスワードの登録がある。カードが無くても遊ぶことはもちろん可能だが、プレイの記録は一切残らないので、ぜひエントリーカードを使ってプレイしよう。

2 プレイヤー登録

初プレイ時[illegible]入後[illegible]の分身となるマジックアカデミーの生徒キャラクターを選択。その後名前を入力すると、成長するマスコット"マジックエッグ"が支給され、いざプレイ開始！ 2回目以降のプレイではこの手順は省かれる。

3 ゲームモード選択

次にゲームモードをセレクト。モードは店内対戦と全国オンライントーナメントの二つがあり、前者は店舗内のプレイヤー[illegible]は、ほかのゲームセンターのプレイ[illegible]相手にクイズ大会を行なう。それぞ[illegible]形式が異なるのでチェックを忘れず[illegible]

4 クイズ大会に参加

[illegible]『麻雀格闘倶楽部』と同様に、[illegible]で行なう。

5 成績発表

クイズが終わったら参加プレイヤーたちの成績発表。全国オンライント[illegible]の上位入賞者には、クラスアップに必要なアイテム"勲章"がもらえるぞ。

クイズで全国対戦!? 問題配信で常に新鮮!!

『麻雀格闘倶楽部』シリーズなど、ネットワークの利点を最大限に活かした大ヒット作を量産しているコナミのだけに期待大。まずは本作の特徴を紹介しよう！

最新の問題を続々と配信！

クイズの問題は一定期間でどんどん配信され、新しいものになっていく。常に"新鮮な"問題が供給されるというわけだ。これまでのように、"覚えゲー"に収束してしまうことがないぞ。

二択、四択以外にも文字並べ替えやタイピングなど、問題形式が多彩。

全国の猛者と対戦し、めざせ賢者！

対戦相手に事欠かないというオンラインならではの利点は、『クイズマジックアカデミー』でも味わえる。対CPU戦よりも全国のプレイヤー相手の方が気合いのノリも違ってくるのだ。

また、オンラインモードのみのお楽しみとして、成績に応じてランク(階級)がアップしていく育成要素がある。全国の猛者たちと対戦し勝ち抜くと、正解率と回答速度によって順位が判定され、成績に準じた数の「勲章」が授与される。「勲章」を一定数集めるとランクがアップ！ 最高ランクの賢者を目指し、全国に名前を轟かせよう！

問題数は2[illegible]千問！ さらに毎月新しい問題を配信

本作の問題数は何と約2[illegible]千[illegible]。これだけでも従来のクイズゲームをはるかに上回るボリュームだが、さらに毎月大量の新問題が[illegible]配信されるのだ。いつまでも飽きずに遊べることは間違いナシ！ そのかわり、問題を覚えて対処するのは厳しい？

定期的に大会も開催予定

「アニメ＆ゲームクイズ大会」や「スポーツクイズ大会」など、プレイヤーたちを盛り上げてくれる公式大会が定期的に開催される！ 大会開催中はモード選択画面に大会の入り口が出現するから見逃さないようにして、ぜひ参加しよう！

昇級システムを導入

スタート時、プレイヤーは"修練生10級"からスタート。全国オンライントーナメントで決勝の順位に応じて手に入る"勲章"を集めることで、ランクがアップ。クラスは大きく六つに分かれ、最高ランクは賢者になっている。全国の猛者たちと鎬を削り、クイズ王を目指せ！

マジックエッグを育てよう

エントリーしたときにもらえるマジックエッグは、[illegible]けのオリジナルマスコットを育てよう。他人のマスコットを見れば、得意ジャンル[illegible]にも使える？

[illegible]

ゲームモード解説 大会形式の二大モードでクイズ王を目指せ！

店内のプレイヤーとライブ対戦
店内対戦

[illegible]でクイズバトル！ これまでのクイズゲームのスタイルに近いモードともいえる。必ず最後までプレイできるぞ。

店内対戦が終了した時点でプレイ終了となる。

- 店内プレイヤー四人まで参加可能
- 途中ゲームオーバーなし

だれかと一緒に遊びたいときはこのモード。[illegible]

店内対戦は従来のクイズに近いモードね。タッチパネルで正解を選ぶカンタン操作でミニ大会が楽しめちゃう！ トーナメントの前にこれで感覚をつかんでおくといいわね。ライバルに負けないよう頑張ってね。

同ランクのプレイヤーとネット対戦
全国オンライントーナメント

[illegible]を行ない、上位12名が2回戦へ進出。以後八名、四名と絞られていき、決勝戦で優秀者が決定！ 上位になるほど勲章を多く授与されるぞ。トーナメントが終了した時点でプレイは終了となる。

- 同ランクのプレイヤー16人で最大4回のトーナメント
- 決勝まで残れば勲章授与

オンライントーナメントで戦う16人は、同じランクの生徒たちから選ばれ、実力伯仲の熱戦が楽しめます。大会が始まる前にも、一人用でクイズにチャレンジできますので、しっかり予習しておいてくださいね。

180種類の出題パターンを用意 出題形式と出題ジャンル

▼出題形式

○×クイズ	四択クイズ
問題に対する解答を○か×で答える形式。簡単に言えば二択の設問だ。あてずっぽうでも1／2の確率で正解できるが、それだけにスピードが重要か。	設問に対する答えを四つの選択肢から回答する形式。これまでに登場したクイズゲームで基本になっていたスタイルだ。ひっかけ問題には注意。

順番当てクイズ	連想クイズ
設問に沿う形で、四つの選択肢を正しい順番に並べ替える形式。回答の組み合わせは24通りもあるので、当てずっぽうで正解するのは非常に困難。	四つのキーワードが提示され、ここから連想される答えを回答するタイプ。選択肢は四種類ある。直感力と想像力が要求されるぞ。素早く答えよう。

タイピングクイズ	四文字熟語クイズ
設問に対する答えを、画面上に表示されたキーボードから入力する。正解をズバリ見つけ出すだけでなく、キーボードの操作も要求されるのだ。	設問から連想される四文字熟語を、単語パネルから選んで回答する。直感力だけでなく、故事成語やことわざなどの、国語の知識がモノをいう？

▼その他の出題形式

上記の六種類以外にも数多くの出題形式が用意されているぞ。ジャンルは六つあり、さらにランクや成績によって問題の難易度も変化するようだ。これらを組み合わせると合計180種類もの出題パターンが存在するのだ。

『クイズマジックアカデミー』には、多くのジャンルと出題形式がある。トーナメントでは、[illegible]を一人でプレイできる。本選では、各プレイヤーが選んだものが反映される仕組みだ。自[illegible]くことも重要だぞ。

▼出題ジャンル

アニメ＆ゲーム	スポーツ
芸能	一般知識
学問	ノンセクション

[illegible]ステージで、お好みの出題形式とジャンルをチョイス。問題は随時更新されるため丸暗記は効果薄。

教えてミランダ先生：ここでは全国で定期的に開催される大会の形式を説明するわ。参加はカンタン。イベントモードでプレイすればいいだけ。内容は"○月○日～×月×日：アニメ＆ゲームクイズ大会"というふうに[illegible]

期待の新作が早くも登場!!

GUITARFREAKS 10thMIX drummania 9thMIX

©1999 2003 KONAMI ©1999 2003 KONAMI

Text：ハメコ。

COOLなBLUEを引っさげて、やってきました新作が！　ついにシリーズ二桁台に到達したGUITARFREAKS！　おめでたいですなッ！　今作はe-AMUSEMENTサービスが大きくパワーアップされる模様。ドイツからやってきたアーティスト、DONOTSにも注目だッ！

ギターフリークス10thMIX
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：ギターシミュレーション
■操作方法：3ボタン＋ピッキングレバー
■発売日：2003年10月上旬
■使用基板：―

ドラムマニア9thMIX
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：ドラムシミュレーション
■操作方法：5パッド＋フットペダル
■発売日：2003年10月上旬
■使用基板：―

プレイ手順のおさらいをしよう!!

1 ゲームスタート

まずはクレジットを投入！　当然、入れないとプレイできません。セッションしたい時は、ここで音頭を取っておきましょう。

2 モードを選ぼう

今回、モードはビギナー、スタンダード、ノンストップの三種類。ボーナストラックはスタンダードに統合された模様。

3 曲を選ぼう

プレイしたい曲を選びましょう。個々に好きな難度でプレイできるのは今までと変わりません。クリアした曲も一目瞭然。

4 さあプレイだ!!

というわけでプレイッ！　曲終了までゲージを維持し続ければクリア。ちょこっとでも残っていればいいので、頑張りましょう。

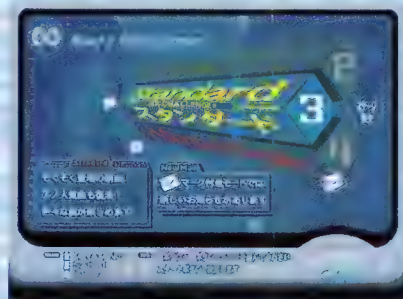
5 結果表示

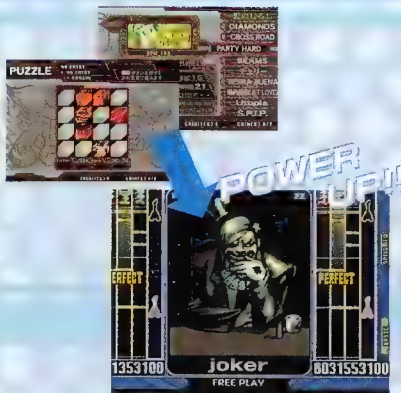
結果を見て、どのくらい演奏できたかを確認し、次のプレイへと役立て、スキルアップを目指しましょう。日々精進、精進！

キーワードは"Make a future groove"!!

grooveは止まらない！　今作ならではの新要素を紹介するから、想像を膨らませておこう！

e-AMUSEMENTサービスがさらに拡大!!

今作では、e-AMUSEMENTサービスがよりパワーアップし、何と随時「イベントが配信」されるようになるぞ！　例えば、"EX CHALLENGE"。これは、コナミからの挑戦状で、「レベル40以上の曲でランクSを出せ」など、さまざまな条件が課される。クリアすれば勲章を手に入れることができる。勲章をもらうと何が起こるのだろうか？　イベントが配信されると、右の写真のようにメールマークが出るので一目瞭然だ。

また、e-AMUSEMENT対応筐体では、今まで以上に楽曲の量が増えるぞ。前作からの継続曲はもちろん、復活曲も増えるとのことなので、君の好きだった、あの名曲が再びプレイできるかも？

今回はパズルもパワーアップ！　前作では、ピースを出すには、決められた条件を達成しなければならなかったが、今作では、ルーレットで各ピースを出すようになった。条件が分からない、なんてことはもう無いぞ。より入手しやすくなったかも？　パズルをそろえたときにもらえる着信メロディや、待ち受け画面ももちろん質、量共に増加。楽しみにしておこう！

今作は、セッションもパワーアップ！　セッションでしか参加できない曲別ランキングが始まる上、何と「セッションコンボ」という独自のコンボが新しく登場！　セッションしている全員でコンボ数を共有して、何百何千という膨大なコンボをつなげることができるぞっ！　逆に、自分のせいでコンボを切ってしまうと非常にバツが悪い(笑)ので、緊張感も倍増!?

楽曲の選択システムも大幅に進化！

今回、最も気になる要素として、ボーナストラックがスタンダードモードに統合されたことが挙げられる。楽曲セレクト画面に注目。『USED TO ROCKN'ROLL』や『Twinkle Star』といったロングトラック曲が混じっているのが分かるだろう。どうやらこれは、pop'n musicのロングトラックのように、複数ステージ分として選択できるようになるようだ。また、同じく楽曲セレクト画面に、『skill』という項目が増えている。これは、難度ごとの達成度が一目で分かるようになっているものと思われる。これにより、楽曲ごとのやり込みにも拍車がかかるというもの。さらに、楽曲ごとのバナーについた色にも注目。これはクリア経験の有無などを表しているようだ。さまざまな要素が追加されているので、遊びの幅は確実に広がっていることが分かるだろう。

今回、紹介できる新曲は4曲。GF&dmファンであればおなじみのアーティストの名前も、新たな楽曲提供者の名前もある。現時点で伝えられるデータは、アーティスト名と曲名、そして画面写真といったところ。これらの情報を元に想像を膨らませ、稼動を心待ちにして続報を待ってほしい！

今回明らかになった新曲を大公開!!

TITLE	ARTIST
joker	Jimmy Weckl
ヘリコプター	石坂久美子
水晶 ～瞳の中の未来～	くにたけ みゆき
カゴノトリ	橙色特別室

ギド(左)とアレックス(右)がGFをプレイ。さすがギタリストといった感じでノッていたぞ。

dmをとても気に入ったインゴが楽しそうにプレイしていたぞ。ミュージシャンだからなのか、実は結構うまい。

どうしてこうなったのかいまいち不明だが、インゴと一緒にパチリ。とてもナイスガイな方々でした。

ギタドラに海外アーティストが参加!! DONOTS来日

大ニュース！　今作のギタドラにドイツの人気パンクバンド「DONOTS」が楽曲を提供することになった！　先月号のアーケードゲームアナライズで知っている読者もいると思うけど、さらに詳しく紹介。

去る6月17日、日本に来日したDONOTSに会うために渋谷へ。あいにくの雨の中だったが、五人はとてもステキな笑顔で迎えてくれた。

この日、DONOTSがギタドラの作品をプレイすることとなった。初めて見る実機に、五人はとても感動し、驚いていたぞ。そして早速プレイ開始。初プレイながら、ステージさながらのテンションとノリで、取材陣を楽しませてくれた。さらに、ギタドラのセッションプレイも。ヴォーカルながらdmが気に入ったインゴが、何度も挑戦していた姿が印象的だった。ギターのアレックス、ギドと、ベースのJ.Dは、三人でGFを堪能。ベースパートも弾けるので、J.Dが喜んでいた姿もよかったぞ。彼らの曲が収録されている今作のギタドラに期待大だ！

Vo.インゴにインタビュー

――実機をプレイしてみてどうでしたか？

インゴ　ドラムは本業じゃないからちょっと難しかった。けど、すごく楽しかった。

――楽曲提供するにあたって一言お願いします。

インゴ　もう(GFは)『10th』なんだよね。そんな記念すべき作品に収録されるなんて、すごいうれしいし、誇らしい気持ちだよ。

――読者に一言お願いします。

インゴ　今日プレイしてみてとても楽しかった。だからみんなには、僕らの曲をプレイして、僕らと同じくらい楽しんでほしい。

1994年にインゴ、ギド兄弟を中心に結成した、ドイツを中心に活動するパンクバンド。

左からドラムのエイク、ヴォーカルのインゴ、ギターのアレックス、ベースのJ.D、ギターのギド。

編集のハメコラム　まだ明らかにできる情報は少なかったけど、『GF10th』&『dm9th』、いかがだったでしょうか？　個人的には、画面デザインの大幅な変更が気に入りました。夏を意識してか、涼しげな水色でいい感じですよね。e-AMUSEMENTとの連動も楽しみだし、期待度は高いですっ！　後は、dmにも『ERASER ENGINE』があったらなあ……なんて。

キャラクターの特殊能力を徹底分析 前編!!

絶好調稼働中の『兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編』だが、まだ使用キャラ・コンビが決まらない人や、今のコンビに不満がある人は居ないか？　今回はその手助けとなるべくキャラクターの特殊能力とコンビ相性を解説するぞ！

兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編
■メーカー：雀／タイトー
■ジャンル：麻雀ゲーム
■操作方法：麻雀コンパネ
■発 売 日：2003年6月（稼働中）
■使用基板：NAOMI GD-ROM

Text：サクテル

データの見方

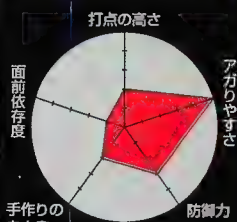
今回は特殊能力と、パートナー相性についてのお話。ただしあくまで参考であることに注意してもらいたい。

グラフの項目について

- **打点の高さ**……アガり時の点数の高さ。
- **アガりやすさ**……配牌やツモを含めた、アガリへの向かいやすさ。
- **防御力**……敵への振り込みにくさ。
- **手作りの自由度**……いろいろな手や仕掛けを狙える選択の広さ。
- **面前依存度**……鳴かずに手を作らなくてはならない必然性の強さ。

相性の良いキャラについて

表中の記号は以下の傾向を示している。あくまでイメージなので、パートナー選びの方向性としてとらえてほしい。

◎……プレイ時の仕事が分かりやすく、だれにでも簡単にプレイできる。
○……ある意味で無難な選択。臨機応変さ必要で、実力者向け。
△……状況対応型だが決め手に欠ける。
▲……敵にベースを握られると、悪い展開に。状況対応力や能力の相性に難あり。

残りの五人、ウルフ、香那、ジャッカル、サル、チャップマンについてのお話です。

兎の耳寄り情報　五人のキャラ特性をみてみると、安定した強さを発揮してくれそうなパートナーはウサギ、キツネ、シャモア、ウルフ、香那あたりだろう。現在自分の使っているコンビでどうしても勝てない場合は、パートナーを変えてみるのも一つの方法だ。でも、何だかんだいっても自分の麻雀に合った、もしくは自分の好きなキャラでプレイするのが一番!?

兎 －野性の闘牌－ 山城麻雀編 イラストコンテスト入賞作品発表！

えー、長らくお待たせしました。いよいよイラストコンテストの入賞作品を発表したいと思います。

あ、ちなみに選考ですが開発元である株式会社竜さま、原作者である伊藤誠先生、アルカディア編集部の編集担当が行ないました。

本当にたくさんの応募ありがとうございました。それでは入賞作品を発表しまーす！

入賞した方々、テンパイまではこぎ着けた方々、そして参加してくれたすべての読者の皆さま、本当にたくさんのご応募ありがとうございました！

アキヤマユージさん（北海道）

なんと今回が初投稿のアキヤマユージさん。初投稿とは思えないうまさです。一番スキだという園長さんを描いてくれました。ありがとう！

桐島 ゆうやさん（東京）

腕に抱いたうさぎちゃんとおそろいの、真っ赤な瞳が印象的な俊クンです。桐島さんが描いたフルカラーのイラストも見てみたいですね。

水無月 あやさん（新潟）

ウサギ……というよりバニーボーイな俊クンです。困っているのでしょうか、イジけた表情もなぜか似合ってしまう俊クンでした。

兎の耳寄り情報

イラストコンテストは終わってしまったけれども、引き続きイラスト投稿は受け付けていますのでガンガン応募してください!!
あて先は【〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 兎 野性の王国係り】まで！ 投稿のお約束に関しては173ページをよく読んでね！

ハンティングモードでお宝ザックザク！

巨大なドラゴンが鎮座する筐体を、ようやくチラホラお店で見かけるようになったけど、もうプレイした？　まだなら急いで冒険のお宝探しに旅立とう！　今回はシナリオモードよりもハイリスク＆ハイリターンの、ハンティングモードをガッチリ紹介していくぞ。

ドラゴントレジャー
■メーカー：オーバーワークス・セガ（メカトロ研究開発部）／セガ
■ジャンル：マスメダルゲーム
■操作方法：専用メダルシューター
■発 売 日：2003年7月（稼働中）
■使用基板：NAOMI

Text：閃屋

DRAGON TREASURE™
ドラゴントレジャー

OVERWORKS HP　http://www.o-works.co.jp
メカトロ研究開発部 HP　http://www.sega-mechatro.com/

ハンティングモードの画面説明

①ステップゲージ　[illegible]内をどこまで進んだかを示すゲージ。一番上に到達すると今潜る階をクリアしたことになり、ここでさらに地下に潜るか地上に戻るかの選択肢が現れる。

②階数＆連勝数　階数は今何階に潜っているかを示す。また、魔物と戦って勝利していくごとに連勝数が上がっていき、ここに表示される。連勝したまま地上に戻ると、さまざまないいことがあるようだ。

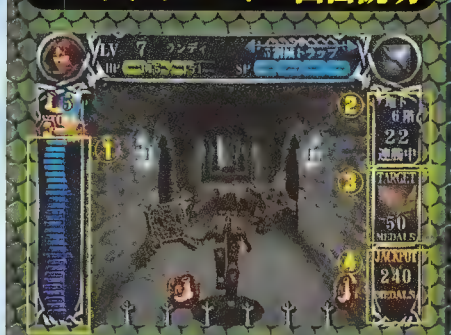
③ターゲットモンスター表示　現在募集中のターゲットモンスターと、それを倒すことによって獲得できるメダル枚数が表示される。ターゲットモンスターは、階を[illegible]していく中で突如[illegible]。

④JACKPOT枚数表示　宝石を獲得していくと、メダルに換算したときの枚数がここに表示されていく。地上に戻ったあかつきには、表示枚数のメダルが手に入る。ただし、[illegible]

お宝目当てなら潜ってなんぼ！

お宝探しの興奮を求める人にオススメなのが**ハンティングモード**。「最も深き迷宮」に潜入し、宝石を集めたりターゲットモンスターを倒してメダルを稼いでいく。一つの階を制覇するごとに、さらに地下へ潜るか地上に戻るかの選択肢が表示される。深い階層へ潜るほど高価な宝石が入手できるが、魔物との戦いでHPがゼロになると、せっかく手に入れた宝石は消えてしまう。無事に地上へ戻れたときのみ、ショップで宝石をメダルに換えてくれるのだ。

シナリオモードとの大きな違いは、戦闘ごとにHPが回復しない点。宝箱や魔物が時折落とす薬草でしかHPが回復しないので、さらに深い階に潜るか地上に戻るかの判断は、慎重に行なおう。

なお、**ハンティングモードはICカードが無いと遊べない**のでぜひ購入しよう！

ハンティングモードの目的はこの二つ！

宝石を集めて地上へ戻れ！

最も深き迷宮で手に入る宝石は、地上に戻ればメダルと交換してもらえる。魔物に負けて行き倒れると宝石は無くなるため、己の運を信じて先へ進むのもいいが、ときには引き返す勇気も必要だ。一応、負けてもキャラの経験値は蓄積されるが……欲張りすぎると元も子も無くなるぞ。

宝箱から宝石をゲット。どんどん貯めて先へ進もう。

冒険を終えて地上に帰ると、すべての宝石がメダルに！

ターゲットモンスターを倒せ！

ダンジョンに潜る前に、賞金が掛けられた魔物の説明が行なわれる。このターゲットモンスターは、ダンジョンを進む中で偶然出くわすことがあり、倒せば賞金のメダルが手に入る。

写真のターゲットモンスターは、群れの中に一匹だけ紛れている強いイーター。無事に倒すことができれば、メダルゲットの後に次なるターゲットモンスターの説明が行なわれるので、新たな賞金首を求めてダンジョンを突き進め！

ターゲットモンスターの種類はさまざまなので、最初の説明をよく読んでおこう。

今回ターゲットとなるのは、一匹だけいる強いイーター。ダンジョン内でその姿を見かけたら、ほかのイーターには目もくれず、ターゲットだけを何としても最優先で倒せ！

ターゲットモンスターが登場！　体力ゲージがなかなか減らない強いイーターを見付けて、制限時間内にメダルの集中攻撃で倒せ!!

深く潜ればいいことが…

深い階層では高価な宝石が見付かるだけでなく、ほかにも特典があるのだ。

お姉さんが愛読書をプレゼントしてくれた。続きが読みたきゃダンジョンのどこかを探せ!?

予期せぬ出来事が待ちうける!!

ハンティングモードでもシナリオモードのように、予期せぬ人々と出会うことがある。ほかのトレジャーハンターと出会えば、彼らは大抵お宝に関するヒントをくれるぞ。

また中にはちょっと奇妙なキャラとエンカウントすることがある。ゾロ目の階に現れるゾロ目仙人は、遭遇したときにプレイヤーの連勝数がゾロ目だと、何かいいものをくれるようだが……？

ダンジョンの奥深くを極めていく中で、もっと不思議なキャラと出会えたり、何かが起こりそうな予感!!

ゾロ目の階に出没する、ゾロ目仙人。最初に遭遇できるのは地下11階だ。うまくゾロ目を作れるかな？

トレジャーハンター おじゃ＆閃屋の二人同時プレイのススメ

見逃し

おじゃ　がっぽり稼げるハンティングモード、うーんスリルとギャンブル性を求める俺サマにピッタリ！

閃屋（唐突に登場）　助太刀するわよ。特にこのモードは、魔物を早く倒せる二人協力プレイが安全でしょ

お　うおっ、早速魔物が出てきやがった！

閃　失礼ねー、だれが魔物よ!!　？……あらやだ、本当に魔物だわ！　敵の数が多くてちょっとキツイわね

お　HPを削られてる、こいつはヤバイ、こうなりゃランディの必殺技、「火炎の術」を使って……。

閃　ここは「小銭ひろい」よ！

お　うわーお前、小銭なんか拾ってる場合かよ～!!

閃　声を掛け合わないと、喧嘩の原因になるので気を付けてね（特にカップル）！

はみ出しトレジャー　ハンティングモードのキャラのレベルや集めたアイテムは、シナリオモードと共通となる。なので、いきなりハンティングモードでダンジョンの深くまで潜ろうとせず、まずはシナリオモードを楽しみながらキャラのレベルを上げ、強い武器を入手してから挑むのも一つの方法だ。HPの最大値がある程度増えてくれば、進める階数も変わってくるぞ。

セガ・メカトロ研究開発部　『ドラゴントレジャー』副主査

金子 真人 インタビュー

壮大な物語を具現化させる、メカトロ研の錬金術師。経験に裏付けされた実力が生み出す世界感に酔え！

これからもっと遊べるメダルゲームを展開できる

確固不抜の心

―まず金子さんが担当された『ドラゴントレジャー』（以下DT）」開発における役割を教えてください。

金子　私の仕事はオーバーワークスの企画である『DT』を単なるメダルゲームとしてではなく、新しい面白さを持ったメダルゲームとして成立させることでした。それと筐体全体のコーディネイトですね。

―メカトロ研のメダルゲーム開発者として「ここだけは譲れない！」といったこだわりはありましたか？

金子　ただメダルを使ってゲームができるのではなく、メダルゲームらしさや楽しさを失ってはいけないということは、常にこだわっています。

―金子さんが考える「メダルゲームらしさ」とは何ですか？

金子　メダルゲームは最終的にプレイヤーの手元にメダルが残らない可能性があります。しかし一回のプレイで「メダルがいっぱい増えた！」と思える時間が一瞬でもなければいけないと思うんです。その瞬間がなければ、どこでプレイを終了してもメダルが減っていることになってしまいますからね。

協心戮力の考

―本作に関わって苦労した点があったら教えてください。

金子　私自身「DT」ではメダルゲームの新しい面白さを追求したいと考えていましたが、オーバーワークスからも『DT』が持つ新しい面白さや、オーバーワークスらしさを無くさないでほしい、という注文がありました。その二つの意見・想いを、どのあたりでまとめるかということに気を使いましたね。

―本作に関わって良かったこと悪かったことはありますか？

金子　今まで多くのメダルゲームではギャンブル性が強調されてきました。もちろんそれはメダルゲームの本質の一つですが、それを意識しすぎるとスロットや競馬、頑張ってもプッシャーなどに落ち着いてしまうんですよ。私自身そのあたりに行き詰まりを感じていました。しかし今回オーバーワークスから『DT』の企画を頂いたことと、新しいメダルゲームの可能性を探していた私の考えが合致して、この『DT』を作れたので大変良かったと思っています。今後もギャンブル指向のメダルゲームだけでなく、もっと遊べるメダルゲームも展開できるという可能性をすごく感じることができました。

―ここだけの話、本当はイヤだったこともあるんじゃないですか？

金子　いやいやいや（笑）、本作に関わってイヤだったことは無いですね。私自身、今までにたくさんのプロジェクトに関わってきました。成功を収めたこともあれば、もちろん失敗したこともあります。しかし開発者として、ものを作り上げる過程においてネガティブに考えることはほぼありません。失敗したとしても自分にとって得るものは必ずあるからです。頭に思い描いていたものが具現化されることは、なにものにも代え難い楽しさやうれしさがありますね。

勇往邁進の誓

―開発者「金子 真人」としての今後の展望をお聞かせください。

金子　メダルゲームとして今まで携わってきたものは今後も続けていきたいと思っています。しかし今回のようにオーバーワークスから持ち上がった新しい面白さを持つメダルゲームをもっともっと作っていきたいと思います。他社の持つ良いところはどんどん吸収して、メカトロ研だけでは作りきれないプラスアルファの面白さを実現させていきたいと思います。自社製品だけに限ったことではなく、今後のメダルゲームの可能性をもっともっと広げていきたいですね。

―アルカディア読者に向けて一言お願いします。

金子　『DT』はメダルゲームファンならきっと楽しんでいただけると思います。しかし今までメダルゲームを遊んだことのない人にも十分楽しんでいただけるように力を注ぎました。ぜひ一度遊んでみてください。

―本日はありがとうございました。

（敬称略　2003年6月　セガ本社にて）

金子 真人 Kaneko Makoto プロデューサー

性別：男

特徴：えらの張った無骨な顔と柔和な目

背景：『ビンゴパーティー』シリーズ、『ビンゴプラネット』、『銀河鉄道999』など、セガの多くのメダルゲームの企画を経て、現在『ドラゴントレジャー』のディレクター。今後は、他社との共同開発タイトルへ比重をシフトする予定。

はみ出しトレジャー　メカトロ研のホームページ（http://www.sega-mechatro.com/）にはもうアクセスしたかな？　今まで開発してきたゲームのデータベースや、プロジェクト秘話、シックでカッコイイパソコン用壁紙のダウンロードなど楽しいコンテンツが盛りだくさん！　担当編集のお気に入りはMECHA-TVの「プロジェクト秘話」と「投稿！アーケード百景」だ。

©AIKY 2002,2003

沈黙を破ってどかんと登場!!

ルールが単純で、だれもが手軽に遊べる落ち物パズル、『ポチっとにゃ～』。一度遊び始めると、分岐がもたらす爽快感の虜になっちゃうぞ。

前回の掲載から時間がたっているので、忘れている人のためにも、ここで改めてポチっとツボを押さえておこう。基本のルールは、落ちてくるにゃん(2P側は、わん)と呼ばれるブロックを、同じ色同士を長～くつなげて枝分かれを設ける。そして落ちてくるにゃんを、トゲトゲのはりにゃんに変えて、同じ色に隣接させると消えるぞ。中央のドクロマークに積み上げがると負けなので注意しよう。

POINT

いつでも消せる爽快感

こいつは爽快！　はりにゃんを同色のにゃんに隣接させれば、いつだって消せるのだ。

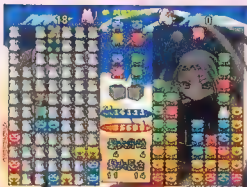
ポチッとにゃ～
■メーカー：アイキ／タイトー
■ジャンル：落ち物系のび～るパズル
■操作方法：1レバー＋3ボタン
■発 売 日：今夏発売予定
■使用基板：MVS

Text：閃屋

長かった導火線をたどって、この夏ついに『ポチっとにゃ～』が発売されるのだ。落ち物パズルファンのみんな、お待たせしちゃってゴメンね！　間もなくお店で遊べるよ～。

こいつはエキサイティング！ポチっとにゃ～の遊び方を紹介するよ！

埋もれたって掘り起こせる

自分のフィールドがおじゃまで埋まっても、掘り起こせば挽回のチャンスはある！　にゃんを消せば、隣接したおじゃまも一緒に消えるよ。

落ちてきたにゃんが同色同士なら、はりにゃんにして掘り起こせ！

発火のタイミングを狙え！

まずは、長くつなげて枝分かれをたくさん設けたにゃんをギリギリまで組み上げて、一気に消すことを実践しよう。それができたら、今度は相手がメインで組み上げている色がなかなか落ちてこないタイミングを狙うと効果的。相手側フィールドを、ときどき確認するクセをつけてね。

時には少量のおじゃまでジャブを打って、相手を牽制する。

相手が組んでいる色が落ちてこないタイミングを狙って攻撃！

こんな積み方がおトク！

こまめに消しても相手フィールドに送るおじゃまの威力が小さい。そこで、同じ色を長～くつないで、枝分かれを設けよう。はりにゃんが隣接して発火した部分から、先端までのにゃんを数えた数が、攻撃力と結びつく。つまり、つなげたにゃんが長く、分岐させるほど攻撃力が高いのだ。

長くつなげたら、枝分かれをたくさん設けて攻撃力アップ。

まずは、中央のラインを避けて長くつなげることを意識しよう。

ひとりでポチにゃ～

初プレイは、ひとりでポチにゃ～の「ストーリーモード最初から」がオススメ。フィールドにあらかじめ、組みやすいようにある程度のにゃんが配置されているので、これをつないでいこう。

1、2ステージ目のみ、画面内に最初から配置されたにゃんが利用できる

ふたりでポチにゃ～

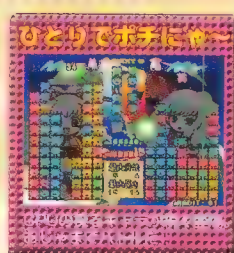
もちろん友達と対戦できるモードも用意されている。腕前が同じレベルなら、一度発火させた後でたたみかけるように次のおじゃまを送ることが重要。長目につなげたにゃんを二つは作っておきたい。

ポチにゃ～アタック

時間内で目的のおじゃまを生みだし、レベルアップしていく一人用のチャレンジゲーム。腕前に合わせて、初級、上級、サバイバルが用意され、初級、上級は目標のレベルに到達すればゴール。サバイバルでは、生き残るためにエンドレスに降ってくるにゃんを消し続けるモード。

目標のおじゃま数を達成するとレベルアップし、タイムが追加される。たくさんのおじゃまを素早く発生させる実力が問われるのだ。いっちょチャレンジしてみない？

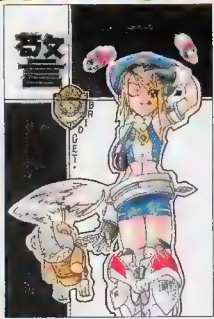
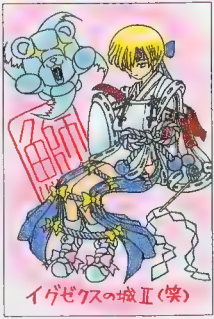
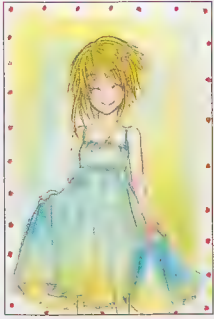
おじゃまは降ってこないので、中央ラインの高い位置まで積んでも危険はない。

Impression

忘れている人のために、ここで改めて追記しておこう。落ち物パズルゲームでは、ついつい連鎖を狙った組み方をしがちだけど、ポチにゃ～では連鎖があまり意味をなさない。連鎖よりも、一色のにゃんを長くつないで、そこに枝分かれをいっぱい作ったほうが、断然おじゃまの攻撃力が高いのだ。覚えておいてね。

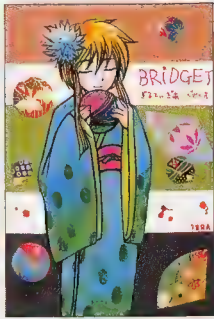
人気爆発！

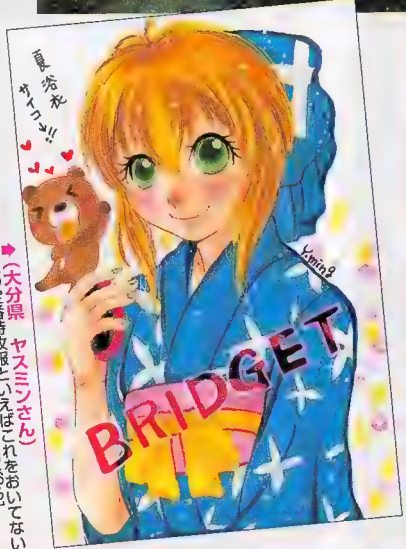
ブリっち更正衣装部屋ッ

初登場後一年を経過した今でも、ネタとしての新鮮さを失わずにイチラレ続けるブリ少年を、なんとかして真っ当な道に戻してやらんとするコーナーです。うそ。

↑（新潟県　濫觴神封魔さん）
☆眼鏡、メイド、三つ編みの3M主義の偉大さを再確認。銀髪は趣味とのこと。［漢度96%］

↑（東京都　よしを君）
☆近未来っぺれえ味付けが高ポイント。逮捕されたい輩は正直に挙手。［漢度82%］

↑（神奈川県　MSY君）
☆もともとのイメージカラーを残しつつのアレンジ、実に見事といえよう。［漢度74%］

↑（埼玉県　めもる伍長さん）
☆環境破壊にて日々温暖化する昨今、冷涼たる衣装は極めて好ましい。［漢度78%］

↑（神奈川県　アイロンさん）
☆今月最大のインパクト。ブリ・エトワール物語……だれか作って。［漢度93%］

↑（石川県　とみ孔雀さん）
☆今月はサマーシーズン重視。ロジャーうちわがひそかに欲しかったり。［漢度71%］

↑（広島県　ふれふれさんへ(笑)七色ひんこ）
☆実に自然な振袖姿は、読者諸兄、婦女子の胸を打つ。つーかよくねえ!?　［漢度98%］

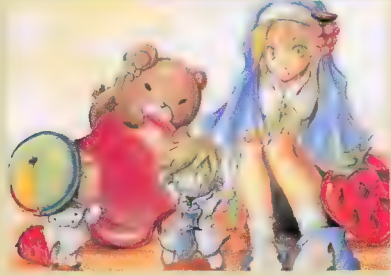
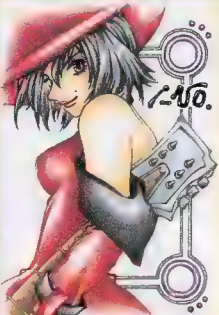
↑（兵庫県　夏っ子番町さん）
☆ナニユエに半ズボムか、という疑問は速やかにスルーするが吉。［漢度56%］

→（大分県　ヤスミンさん）
☆夏の定番特攻服といえばこれをおいてないだろう。日本文化に礼ッ！［漢度86%］

真夏の一本！

GGXX アソシエイションイグゼクス

ギルティファンの心のよりどころと書いて、"アソシエイションXX"と読むのは宇宙の真理であり普遍的常識であるゆえ、今月も爽やかにいってみましょう。

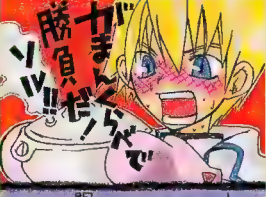
ガトリングアーティスヅ！

当コーナーの名物であり、バラエティ豊かなギルティイラストがもっつりと楽しめてしまうのがココなのれーす。

↑（宮城県　和己さん）
☆フルーツ、闇医者、そしてロボというシュールな組み合わせ。だがそれがいい。

↑（東京都　れんさん）
☆肩越しでも挑発的な表情は威力絶大ですな。メロメロっす。

→（千葉県　爆テロのあぼさん）
☆聖騎士団には夏服ってないんですかねー。つーかコート脱げば？

→（群馬県　BQS君）
☆闇を射抜く、その視線の先。超えるべき自分が、そこで待つのか？

↑（青森県　キサヤルツさん）
☆シリーズが続くかぎり、レギュラー大丈夫そうだよね、この人。

↑（神奈川県　一條ゆきさん）
☆賞金首やってるより、アイドルデビューしたほうがよさそげな一枚。スタイルグンバツ〜！

四季折々華あれど、夏はやはり、海なり山なり、外へ出るべきです。人は一箇所で同じ毎日を過ごすと、どこかに多感的な自分を、置いてきてしまうものです。ロマンの欠けた人間に作品は応えません。だから私にも休みをください……。
心に余裕があると素敵になれます。そこで一句。

今月の格言
「恋の水面に照らされて、フナムシさえも、夏景色」

次回のアソシエイションは、ギルティキャラの○年前、○年後を見てみようという時間超越企画"タイムスリップ！　アクセル君"を大開催！　読者の皆様の想像力(or妄想力)の赴くまま、未知の扉が無造作に開かれる!?　おなじみのガトリングアーティスヅや、依然絶好調のブリっち更正衣装部屋も掲載予定。家庭用『GGXX #RELOAD』ともどもお楽しみに。

BEAT RAIZING ⅡDX
CONFESSION of GOLI

盛りだくさんの今月は、いつもRAIZINGにキャラクターイラストを描き下ろしてくださるⅡDXイラストレーターのGOLI氏に大接近！　みんなが気にしているイラストに関することから現在気にしていることなど、さまざまな質問を投げ掛けてみた。そして、久しぶりに投稿イラストもセレクトしてくれた！

GOLIの告白

●イラストを描く際に使用しているツール

ZEBRA100円シャーペン（HBの0.5使用、0.3は使用せず）で普通のA4コピー紙に下書きして、COPIC「MULTI LINER（主に0.1と0.8）」でトレス。スキャナで解像度300～360dpiで取り込み。最近、時間が無い時はペン入れしないで、そのままラフを取り込んでPC上で主線を直すこともあります。その後フォトショップでチキチキと「多角形選択ツール」で線を引いていきます。パスは一切使用しません。ノイジーな線の汚さが綺麗に死ぬので。レイヤー分けもしないで色も一枚に付けて行きます。

フォトショップオンリーの場合は左手の指が常にCtrl、shift、Altキーに付いている状態で、マウスで描きます。リザルトの絵とかは全部マウスでチキチキ描きます。

●キャラを描く際、特に気を付けているポイント

あまり何も考えていないです……。男はカッコよく線を太く、女はカワイイように線を細く……ぐらいです。

●自身の作品で、気に入っているもの

特には無いです。早く気に入ったものが描けるとよいのですが。

●最近、インスパイアされているもの

「error」に載っている作家さんとかは大体好きかなぁ……。個性のある絵、大好きですから。映画では、最近ではないですが岩井俊二監督の色調、世界観はどれを観ても好きです。久しぶりにスワロウテイルを観て、やっぱりその雑多な汚れ具合、暖色と寒色の混沌とした色彩美とか、今さらながらまた良いなぁと思いました。

スカパーを観ていても、デザインのカッコイイものには目を引かれますね。ATXやF OXのロゴが出てくる番宣とか……。今は学生時代に自分が好きだったデザインの本とかを引っ張り出してきて、また読んでいたりします。デザリパとかトマトとかのメジャーなものからアンダーグラウンドなものまで。流行じゃないけど、カッコいいデザインっていつまでたってもカッコいいから。

今一番気になるもの？　当然、8年越しの大作「スチームボーイ」。学生時代にパイロット版を観てからもう待ちに待っていました。今年こそ本当に上映されるのだろうか……？

●読者へのメッセージ

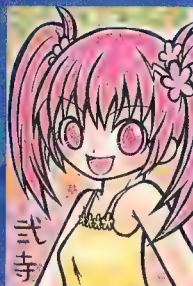
いつも、熱心に絵を描いてくれる投稿者の方や、時間をつぶしてⅡDXの記事などを読んでくれている読者の皆さん、本当にありがとうございます。

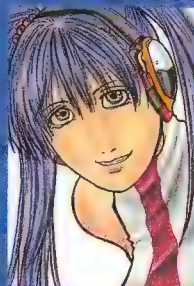
送っていただいた皆さんの絵などを見る時間は、過酷なスケジュールの中で唯一、安らぎの時間です。一枚一枚、じっくりと裏の文章を読んだり、色味を楽しんだりして見ています。これからも制作スタッフ一同、頑張って制作していきますので、変わらぬ応援、よろしくお願いしますです。

Selected Works feat. GOLI & VJ GYO

久々開催のSelected Works、今回はGOLIさん（右側の8点）とVJ GYOさん（左端の2点）がセレクト＆コメントを担当してくれた。

（岐阜県　飯塚ミルさん）

全員集合！　主役はトラン？　オシャレにまとまっていましたので。セリカとエリカがいい感じ。

（石川県　日紀さちさん）

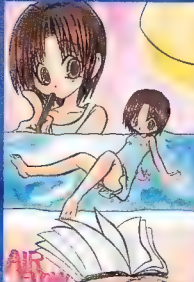
ポップな雰囲気が○。スタッフのホタルさんが「かわいい～」と言ったのでホタル賞受賞。

（東京都　守山いつかさん）

ひと目で雰囲気の違いが。大ファンの絵描きさんタッチに似ていてもしやと……ナイナイ。

（神奈川県　杉崎佑さん）

このナイアも良いのですが別口で届いたサイレンがまた……良いです。ラインが良いです。

（大阪府　西ユキイさん）

アルカデ常連の西さんが描いてくださいましたエリカ。密かな西ファンとしてはうれしい限り。ていうかカッコいい！

（山口県　黒田星見さん）

ムービーでは避けたノリをシンプルに鋭く再現！　ほかにも超多数の作品を寄せていただいて感謝。G2賞。

（兵庫県　ゆきん子さん）

楽しそうに宙に浮く方のトモの表情とポーズが凄くイイ感じ。バックも綺麗ですね。VJ GYO賞。

（大阪府　時雨竜牙さん）

[illegible]素材にこだわっているところがポイント。触れたら破けてしまいそうな儚さが好き。

（愛知県　みかき[illegible]さん）

（神奈川県　磯崎聖さん）

しろろが青筋立ててますから。何を怒っているの？　描き文字と後ろの二人にポイント増。

INFORMATION … Ⅱ DX

●大好評！　フェイバリットナンバーズ＆フェイバリットキャラクターズ　投票募集中!!

「9th」の稼働で、新たな動きを見せ始めた人気投票。どちらの部門も、投票では必ず「巻末のアンケートハガキ自由欄」に書いて送ってください。また、プレゼント番号の指定はP52を見て、しっかりとお書きください。両部門への同時投票も大歓迎。選出理由やこのコーナーへの感想など書いてくれると、非常にうれしいです。

今月の投票者プレゼントは、熱いアンコールの声におこたえします！　昨夏の小誌付録ポスターです。GOLI氏が「もう描かないかも」と語る、ⅡDX娘が水着で勢ぞろいした描き下ろしの超力作！　その折り目無しポスターを、抽選で5名の方にプレゼントします。なお、このプレゼントは投票してくれた方のみが対象となります。プレゼント番号指定もお忘れ無く！

●ⅡDXキャラクターイラスト投稿、募集中!!

皆さんのイラストにⅡDX開発チームの方がコメントしてくれるという涙モノの企画！　今月は久しぶりに実現できました。機を見て開催しますので、奮ってご投稿ください。下記のアドレスへ送ってくれてもOK。サイズなど細かい規定は、A-Fro投稿規定を見てくださいね。

【あて先】
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部
「ビート・レイジングⅡDX」係
【Eメール】
raizing@arcadiamagazine.com

Goli's Graphic Gallery

EREKI

■プロフィール
ⅡDX IMAGE CHARACTER #20
name:EREKI(慧殿)
age:22
blood type:B
born:TOKYO
favorites:武具収集、茶碗蒸、おでん、ソフトクリーム、カメラ、ROCK

ハーフな黒色の東京人。
兄の士朗をⅡDXプレイヤーとして打ち負かし、家に連れ戻そうと試みて早2年。ようやく自分が弟だと気付いてくれたのは良いが、まるで兄貴は家に帰る気配無し。このままでは、自分が家を継がなければならなくなり、親父の愛刀が怒りに震えて襲ってくるのは必至……なのだが、もう半ばどうでもいいや～と自分も家を出て一人暮らし。セムが出資して出来た新しいVJカフェ「Xenon-世音-」のバーテンダーになり、毎日深夜まで自作のカクテル作り。オリジナルのカクテル「エレキテル1～12番」を作っては鐡やデュエルに味をみてもらうが、良い味になったためしが無い。
ⅡDXのほかに最近ハマッているのがカメラ。人物専門で、いつも仲間に水着姿や浴衣姿などを撮らせてもらっている。より良い表情をとらえるために、隠し撮りもすることもあるのがたまにキズ。ゆくゆくは写真の方で食べていきたいので、賞を獲るために休日は写真を撮りまくっている。ジルチの家にあるナイアの写真などもすべてエレキの撮影によるもの。
なぜかいつも士朗の頭に乗っている猫が大の苦手。そんな猫にⅡDX勝負で負けた今日このごろ。先祖代々から伝わる家名の襲名式まで、残された猶予はあと半年である。

"GOLI" Comment

Yo, how you been, bro !
「9thstyle」が稼働してから約1カ月。皆さん、楽しんでいただいているでしょうか？ 自分はもう、何かいろいろと仕事が重なり、溺れ死ぬ寸前の毎日が続きました。まぁ、この号が出るころには一段楽していることでしょうか……。
今回は順番が一つずれてエレキです。来月あたりに兄妹が載る感じでしょう……多分。最近思うのが、これだけ皆さんに多くの絵などを送っていただいているのにお返しが何もできないのが残念なこと。せめて掲載された人だけでも、オリジナルのクリスマスカードか年賀状か何かでご返信できれば良いなぁ……などと考えております。

フェイバリットナンバーズ 8thシリーズ
&フェイバリットキャラクターズ 6thシリーズ

前回集計から少し間が空いたけど、その間にランキングは驚異の激動!! 楽曲では着々と伸びを見せていた"murmur twins"が3位にランクインし、『9th』の新曲"ACT"も初登場で5位！ キャラクター部門でもついにエリカが念願の1位を獲得し、リリスも3位に急浮上!! 『9th』の波がこの波乱を呼んだのか!?

1st	A	D.J.Amuro	【108.3pts.】
2nd	Colors (radio edit)	dj TAKA	【57.3pts.】
	murmur twins	yu_tokiwa.djw	【47.8pts.】
	Absolute	dj TAKA	
	ACT	RAM	【44.6pts.】
	LAB	RAM	
	B4U	NAOKI	【35.0pts.】
	traces	TaQ	【31.8pts.】
	TAKE ON ME	ANGELA	【28.7pts.】
	Love Me Do	AKIRA YAMAOKA	【25.5pts.】
	Frozen Ray	dj TAKA	
	V	TAKA	

	セリカ	【129.8pts.】
	セリカ	【122.8pts.】
	リリス	【112.3pts.】
	エレキ	【101.8pts.】
	ツガル	【77.2pts.】
	セム	【66.7pts.】
	サイレン	【56.1pts.】
	士朗	【49.1pts.】
	ニクス	【42.1pts.】
	トラン	【31.6pts.】
	ケイナ	【28.1pts.】
	ナイア	【24.6pts.】
	デュエル	
	彩葉／茉倉	【21.1pts.】
	英田優里	
	茉莉	【14.0pts.】

ポップンな関係 No.25

ファーストアルバムにして集大成！
「SASEBO BROTHERS 1st BEST ~pop'n music Artist Collection~」発売記念
SASEBO BROTHERS 清涼インタビュー

[illegible]ベストアルバムそしてワンマンライブ[illegible]！

ベストアルバム発売おめでとうございます。アルバムが出ることになったきっかけは？
YUMETO　やはり、pop'n music☆アーティスト大集合！3ですね。僕らの生の姿を見て、かわいそうに思ったのでは（一同笑）。それは冗談として、ライブで反応がよかったからみたいです。
pop'n music☆アーティスト大集合！3に参加されていかがでしたか？
YUMETO　人から聞くところによると、僕がMCでずいぶん謝っていたらしいんですけど……何にも覚えていないんですよ（笑）。僕たちの出番が終わってから、ステージ転換の都合でトークで伸ばす必要が出てきて、テンションがおかしくなってしまいました、すいません。
Backy　また謝ってるやん。本当は袖に早く引っ込みたかったんですけどね（笑）。それと、強く記憶に残っているのは、YUMETOが鍵を車内に忘れたことかな。
YUMETO　ハンガーで車の扉を開けたってのがすごいよね（笑）。
Backy　それから、新堂さんにサイン貰ってたろ！
YUMETO　いい人だよね、新堂さん。Tシャツに●●●（自主規制）描かれちゃったよ（笑）。まあ、前回のインタビューで、ライブには自信あるとかハッタリかましておいてよかったです。
ライブといえば、9月14日にワンマンライブが決まったそうですね。自信のほどは？
YUMETO　やりますよ！　初めてのワンマンですからね。
Backy　秘密のゲストも予定しています。さらに、来場者全員にサイン入りピックをプレゼントしますので、ぜひいらしてください。
YUMETO　CDとライブでは、楽しみ方が違いますからね。サセブラは、曲を同じ空間で一緒に楽しんでもらうことに意味があるので。曲間とかMCも楽しんでください。
今回はあまり謝りすぎないでくださいね（笑）。
YUMETO　そうですね（笑）。あまり謝らずにいきます、すいません（一同笑）。
Backy　サセボブランドのTシャツとか作ってみたので物販もよろしく。かっこいい出来だよね。
YUMETO　普段自分たちが着たいと思うデザインにしたんです。
Backy　休日の昼間なので、良い子のみんなも参加できると思います。皆さん、ライブでお会いしましょう。

[illegible]！　リスナーへの[illegible]！？

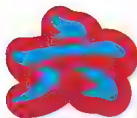
では、アルバムの話に戻りまして、なぜベストと冠したアルバムなのでしょうか？
YUMETO　アルバムを作る作らないを別にして、結成からずっと曲は作り続けてストックしていたので、その集大成を放出した、という意味合いが含まれているんです。
Backy　そうだね。もちろん今回のために書き下ろした曲もあるのですが、サセブラの軌跡が辿れるアルバムだと思います。
ちなみにアルバムの中で、一番古い曲というのは？
YUMETO　"CRYIN'"ですね。この曲はアマチュア時代からやってますから。
Backy　最初に作ったのは10代じゃないの？　何回も変わったね。最初は8ビートだったから。
YUMETO　たくさんの"CRYIN'"がありますよ。最新バージョンで"CRYIN' 6"ぐらいになるのでは（笑）。歌詞はメッセージ性が強く、反面自分への応援歌でもあります。"CRYIN'"を聴いて、明日も一日頑張ろう、と思ってくださる人がいるとうれしいですね。
アルバムの中で一番苦労した楽曲は？
YUMETO　"エピキュリアンへの少数意見"ですね。最初は、この曲自体理解できなかったんですよ。シューティングゲーマーに、アドベンチャーをクリアしろと言われるようなもので……。
Backy　一日13時間ぐらいスタジオ入っていたもんな。あからさまなシャッフルじゃなくて、ロックとの中間みたいなノリを出せ、という指令も出ていましたから（笑）。これが僕たちにとっての鬼門でした。でも、"エピキュリアンへの少数意見"を理解できるようになってから、一番好きな曲に変わりました。
それでは、ほかの曲のコメントもお願いします。
YUMETO　一曲目に"さよならホールデン"という曲があります。これはサセブラを象徴するような曲に仕上がっています。
Backy　アイリッシュな感じで（笑）。
YUMETO　民族音楽っぽいポップスだけど、ロックでもありみたいな。個人的に好きなフレーズが多いんですよ。
Backy　バラードの"死ぬほど寂しい"もいいよね。
YUMETO　この曲で何人泣くかというのが、このアルバムのテーマであるのではないでしょうか？　ミディアムぐらいのしっとりする、クラブ●ンかサセブラかという感じですよ！
自信のある泣きのナンバーのようですね。"おつかれサラリーマン"はYUMETOさんが作詞作曲された曲ですが……。
YUMETO　"おつかれサラリーマン"は、痛快なミディアムロックです。お仕事されている人なら「うんうん、そうなんだよな」と共感していただけると思っています。
Backy　俺も好きだなあ。今回も当然すべて生音ですが、この曲はさらに生っぽくなっています。
YUMETO　"サイコ"はマイナーでアップテンポな曲で……。
Backy　あ、それこの前変わったぞ（インタビュー当時はレコーディング中）。でも、サセブラの違う一面が見れる曲ですよ。
YUMETO　"季節の様に"はキャッチーです。さわやかで切なげなナンバーで、月9ドラマやあいのりのオープニングに最適です（笑）。
Backy　"顔について"はロック色強いね。
YUMETO　言っていることはかなりエグいんですけど（笑）。"顔について"はCS版「ポップンミュージック8」にも入っているので、聴いてみてください。
Backy　"渚にて"はアコギ一本で、古めかしい感じを出してみました。
YUMETO　歌詞的には彼女とけんかした情けない男が海で反省して、また彼女に会いたくなってという……胸が痛くなる曲ですね（笑）。"Flapper"はめちゃくちゃキャッチーで、シングルカットするならコレ！　という曲です。ブリティッシュな曲調を出してます。"Congratulations!"は、ベースを入れた感じはどうですか？
Backy　ベースとドラムを入れただけでは判断のしようが難しいかな……（笑）。
YUMETO　そうですよね（笑）。Aメロとサビの感じがガラっと変わります。作曲者の方には悪いんですが、けっこうやりやすいように変えちゃって（笑）。まあ、AメロとBメロのノリがすごくいいので、それを崩さないようにうまく自分を出せたらいいな、と思います。
それでは、読者の皆さんにアルバムの聴き所をどうぞ
YUMETO　全部が聴き所です！　まさに我々が今できる精一杯なので、ぜひ二枚三枚と買っていただきたいと思います！
Backy　さらっと聴かないで欲しいと思います。一曲一曲じっくり聴いてほしいですね。ボーカルだけではなく、ベースも聴いてね（笑）。
二人　いっぱいいっぱいで頑張っているので、よろしくお願いします（一同笑）！

SASEBO BROTHERS（サセボブラザーズ）
YUMETO（写真左）
Backy（写真右）

日時：9月14日（日）開場13:00　開演13:30
会場：原宿クロコダイル
チケットはローソンチケットから8月9日発売
（¥3,500＋当日ドリンクチケット）
詳しい情報はコナミミュージックのホームページまで
■コナミミュージックHP■
http://www.konami.co.jp/kme/

CHARACTER FILE No.24

日本中をぶらぶら旅して
いつの間にか寒い国に来
たみたい。
道中拾った傘をさしつつ
雪見で一杯。粋だね！

ジャンル名
HIPROCK2
曲名
男々道
アーティスト名
Des-ROW・組

- 出　身　日本島
- 趣　味　書・居合
- 好きなもの　放浪ぶらり旅・辛口の日本酒
- 嫌いなもの　王道・煩悩

その名の通り『ポップン6』で生まれたキャラです。ひねらないのがポップンです。そしてひっくり返したら9だから、というわけじゃないけどヒップロックと共に再登場しました。名前も「六」をひっくり返したら江戸の駄洒落っぽくてよくない？　と提案しましたが、スタッフみんなの反応は薄かったのでした……。

おかげさまでそれなりに覚えもめでたいキャラらしいのですが（ありがとうございます……）、再登場しても最初ほどの新鮮さはなくなって、かえってみんなをがっかりさせちゃうんじゃないかなと心配でした。人気に甘えないでちゃんと男々道を感じさせる出来になってたらいいなぁと思います。（shio）

POP'N NEWSPAPER

インタビューの方でもお話をうかがったサセブラのアルバムがとうとう発売！　マニアックなサウンドとちょっと意味深な歌詞に、何度も聞いてのめり込むこと間違いナシ！

収録曲

1. さよならホールデン
2. Flapper
3. エピキュリアンへの少数意見
4. Congratulations!
5. 死ぬほど寂しい
6. おつかれサラリーマン
7. サイコ
8. 季節の様に
9. 顔について
10. CRYIN'
11. 渚にて

SASEBO BROTHERS 1st BEST
〜pop'n music Artist Collection〜
2003.8.20(wed) in store!
初回特典：SASEBO BROTHERSオリジナルステッカー封入
品番：KOLA 039　価格：2,730（税込）

pop'n LIVEが大阪で開催!?
「P.S^3.I LOVE YOU！」〜ポップンライブ外伝 in 大阪〜開催！

なんと、pop'nに楽曲を提供しているアーティストたちが、関西地区で初のライブを開催！　この夏は、大阪が熱くなるぞ！

「P.S^3.I LOVE YOU！」〜ポップンライブ外伝 in 大阪〜
日時：2003年8月22日　17:30開場 18:30開演予定
会場：BIGCAT（大阪）
出演者：パーキッツ、Sana、SASEBO BROTHERSほか
※チケットは7月26日から発売中。売り切れの場合もありますので、詳しい情報はコナミミュージックのホームページまで。
コナミミュージックHP■http://www.konami.co.jp/kme/

ポップンなプレゼント

今月のプレゼントは、とってもナイスガイなサセブラのお二人のサイン入りポラロイドを2名様にプレゼント。応募方法は53ページへ。

新堂敦士のサムライ症候群（シンドローム）

その28　〜したいなぁ……の巻〜

さぁ、来ました。サマ〜ッ！　ってことで、毎年言ってんだけど……。今年も♪シ〜ズン・イン・ザッお〜れ〜ッ！　でございます。そう夏！　夏！　夏ッ！　もお〜、とにかく好きやねんなぁ。太陽の小町＝新堂？　としてはね、このなんでしょ？　太陽が全然見当たんねーんだよー！　この野郎ッ！　ちゅー梅雨や、な〜んか日差しが斜めってて……えッ？　もうサンセットかよッ！　コンチクショウ！　な冬なんかは、とにかくインキくさすぎやんッ！　つーことで、あんま好きくなくて。に比べるとなぜかしら？　なんでしょう？　この……もお〜太陽ちゃんが『オッ！Yeah!』ってシャウトしてるかのような、馬鹿ファンキーでスーパーハイテンションな……、それこそ意味無くイキイキしてまっせーなこのまぶい季節が、やっぱし俺にとっても、一番熱くてまぶしい季節なわけでございます。

そんなこの夏。さぁ今年こそは、寝不足で朝から海行って、日焼けオイルのココナッツのにおいにむせながら、頭ん中シャワシャワになりながら『暑っちーッ！』なんて言いながら、真っ黒に灼いてやるぜ……な〜んて、ホント毎年思うんだけど、ここ数年全然行けてないのよね〜。ホントまっちろな……私の体。まぁまぁ。それはそれで別に嫌ではないねんけど。それよりもあーた、そんな好きな夏を感じる間もなく夏が終わってたっつーのが、一番悲しいわけで。それだけはなんとかしたいなと……。ん〜、やっぱりライヴとか、イベントとかね。したいなぁ……。

新たなる宝珠を手に入れろ！

第2章 伝説の宝珠

でんせつのオーブ

あの豪華絢爛マスメダルプッシャーマシン、『フォーチュンオーブ』が第二章となって帰ってきた！　幸せを呼び込むオーブも健在。今回は色鮮やかなライムグリーンだ。

フォーチュンオーブ　第二章 伝説の宝珠
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：マスメダルゲーム
■操作方法：専用メダルシューター
■発 売 日：2003年5月（稼働中）
■使用基板：──

Text：閃屋

またまた始まる宝珠探しの旅！

以前から『フォーチュンオーブ』のファンだという人も、初めて見るマシンの豪華さに驚きを隠せない人も、まずはお立会い。今回の『フォーチュンオーブ』は、最大払い出し枚数を前作よりさらにアップ。まさに究極のマスメダルプッシャーマシンなのだ。必ず目に飛び込んでくる筐体の大きさもさることながら、スーパージャックポット時の払い出しの多さも半端じゃない。

一際目立つのは、中央の巨大なルーレット。裏に数字が表示されていて、これがスーパージャックポット時に払い出されるメダル枚数を表している。この数字はメダルが投入されると徐々に増えていき、最大5250枚にもなるのだ。スーパージャックポットでは、プレイヤー数が多いほど注目を浴びるので、みんなが貯めたメダルを一気にかっさらう爽快感はすごく気持ちいいぞ。

遊び方はスリット式のチャッカーを狙ってメダルを投入するオーソドックスなもの。プッシャーフィールドからうまくオーブが転がり落ちると、スーパージャックポットチャンスの到来！　オーブにまつわるギミックについては、下の筐体各部の説明を読もう。

巨大ルーレットでスーパージャックポット!!

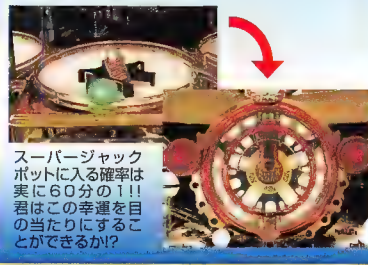
中央ルーレットのスーパージャックポットに入れば、ルーレットがぐるりと向きを変え、片方の羽がプレイヤーに向けて下げられる。そこからメダルのシャワーが降り注ぐ！　間近で見れば感動すること間違い無しのこの光景。

最大20人での同時プレイが可能なビッグマシン。豪華さも群を抜いているが、スーパージャックポットで最大5250枚も放出するというスケールの大きさも驚き！　これぞ夢のマスメダルマシンだ!!

筐体各部の紹介

前作を知っている人にはもうお馴染みだが、まだプレイしたことがない人のために筐体の各部について説明しよう。オーブが中央ルーレットに至るまでの道のりが、あえてよく見えるように透明に作られていて、ニクイことこの上ない!!

ルーレット

オーブが最初に運ばれるのが、白いチャンスポケット。ここでスーパージャックポットに入れば、オーブが厳かに持ち上げられて中央の巨大ルーレットへと運ばれる。ここにポトリと落とされたオーブがゆらゆら揺れる様を見守るあいだは一喜一憂、心も揺さぶられてドッキドキ!!

スーパージャックポットに入る確率は実に60分の1!!　君はこの幸運を目の当たりにすることができるか!?

ジャックポット

中央のモニターに映るスロットがそろうと、ステップが一つずつ進んでいく。七段階ステップが進めばジャックポット！　メダルを満載したこの部分のテーブルが勢い良く手前に持ち上がり、大量のメダルがフィールドへ払い出されるのだ。

プッシャーフィールド

投入したメダルとオーブがここに補充される。オーブが手前の溝に落ちると、ジャックポットチャンス！

スリット

左右に動くスリットを狙って、メダルを入れる。チャッカーテーブルも前後に動いているので、タイミングで連続投入してチャッカーに入れよう。

ゴールドを基調とした、豪奢な雰囲気は相変わらず。でも今回のフォーチュンオーブ、ぱっと目にしたときの印象が変わった。それというのも、存在感の強い巨大ルーレットのカラーリングが変わって真紅になったため、これまでとは一味違う印象を受けるのかもしれない。前作よりもっと大量のメダルが出そうって気がしない？（実際出ました）

メダル「始めてみよう」物語

またもやコナミさまへやって来ました。アルカデメダル部のおじゃ、閃屋、コナミの広報Y氏、開発O氏、S氏でガチンコバトル！　手持ちのメダルを、30分で一番多く増やした人の勝ち。目分量で分けたメダルのカップも、座席もレディーファーストということで、閃屋が最初に選ばせてもらって勝負開始です。ちなみに丸い背中対決ではありません。

開始直後におじゃがオーブをさくりとジャックポットチャンスへ入れたとき、諸事情により勝負は一時中断。「これ入ったらヤバいでしょ」など談笑しながら見守る全員の前で、オーブはスーパージャックポットに!!　何て強運、この男マジかよ!?　でも残念ながら物言いで認められず、肩を落とすおじゃ。2000枚をゲットしそこねた（ププッ！）。

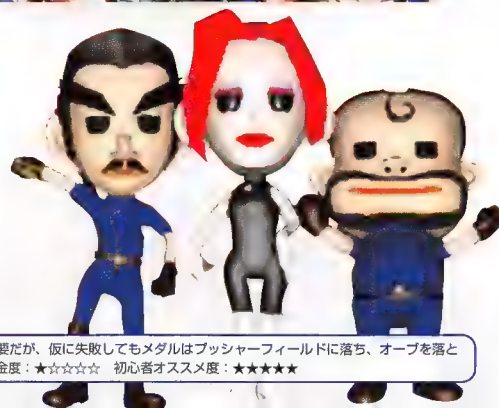
あー、焦った。あやうくおじゃに勝利を持っていかれるところだったわ。メダルの神は我を見捨てなかったのね、よっしゃ、ここから一気に追撃よ！　私の戦法は、慎重にスリットを狙って一枚ずつメダルを投入する、スナイパー方式。これならメダルを無駄にせず、着実に液晶スロットの当たりを狙えるんだから、見てらっしゃい！　としばらく頑張っているうちに、ステップアップを繰り返してチャッカー上のジャックポットメダルをゲット。確変も連チャンしてるし、オーブも落として順調、順調！

ほかの人がルーレットにオーブを送ると、「入るなー！」の怒号が飛ぶ和気あいあい（？）とした空気の中、広報Y氏と開発O氏がついにメダルを使いきってリタイヤ。連続投入で何度もルーレットを回していたけれど、リーチアクションからうまく当たらなかったのが敗因みたい。ここから、メダルの残量に殆ど大差無い、おじゃ、閃屋、開発S氏の戦いとなり、勝負はさらに続くのです。

30分が経過して、カップにメダルを集めてみると…
…僅差で閃屋が勝利。スナイパーに徹して、ねちねち当たりを狙ったのが功を奏したみたい。おじゃはスーパージャックポットが幻となったのが敗因だったわね。

3位の開発S氏も途中で減ったメダルを増やし、かなり巻き返したけれどおじゃには届かなかった。皆さんお疲れさま〜！

レディファースト？
私に負けた男は
みんなそう言うわ。
たまにはほかの言い訳も
聞いてみたいものね。

アルカデメダル部　オーブや筐体のギミックが美しく、とにかくゴージャス！　チャッカーにメダルを入れることに慣れが必要だが、仮に失敗してもメダルはプッシャーフィールドに落ち、オーブを落とすという、重要な役割りを果たしてくれるのだ。　没入度：★★★★★　一攫千金度：★★★★★　低資金度：★☆☆☆☆　初心者オススメ度：★★★★★

各社の内見会にて、12月までの新作アイテムを拝見。今年もプライズは盛況だったなあ……って、気が早い!?

アイコンの見方

吊り下げ箱タイプ：コンビニ、キャッチャーDXに代表される形態。

ぬいぐるみ

吊り下げラベルタイプ

箱タイプ：側面……隙間を狙おう。

吊り下げラベル長横型……ので本体も狙える。わりと簡単。

プライズ・ワンダーランド

③ 機動戦士ガンダム ウェザリング&ライトフィギュア ～高潔!ジオンの忠臣編～

光るモノアイとリアルな汚し塗装が特徴のフィギュアシリーズ第3弾。鬼神のごとき強さを誇ったグフカスタムがカッコよすぎ!

① 仮面ライダーファイズ アクションフィギュア

ファイズとその愛車「オートバジン」や、ライバルのカイザが9cmのアクションフィギュアに! 首や腕はもちろん、肘、股間接なども可動する本格派だ。

④ ルパン三世 ビネットコレクション5 ～2nd TVver PART2～

全155話もある「新ルパン」の中から、よりすぐりの名場面をビネット化。足を組んで椅子に座る、アイキャッチ版のルパンもアソートされており、コレクション性が高いぞ。

② 機動戦士ガンダムSEED ガンダム&パイロットSDフィギュアセット2

キラとフリーダムガンダムなど、「SEED」のキャラとその愛機がセットで登場。コミック「ガンダムSEED ASTRA」からは、ロウとレッドフレームのペアも参戦だ。

2003年 ラストアイテム

新作プライズリポート

5月の下旬に開催された、各社のプライズ内見会。今年の10月、11月、12月登場予定の新作アイテムが数多く展示され、にぎわっていたぞ。中でも注目のアイテムはこちら!

10月

魁!! 男塾 フィギュア・エイコー

なんと、桃、J、江田島の三人がフィギュアに。これは渋い

Nintendo ファミコン&カセット インボックスセット・バンプレスト

惜しまれつつも引退となるファミコン。そのミニチュアが登場。付属のカセットは、ちゃんと本体にさし込めるぞ。

11月

CAPCOM ストリートファイター 15thアニバーサリー DXフィギュア・バンプレスト

シリーズの看板娘、春麗がチャイナドレスで登場。ドレスはロングとミニの二種類があるぞ。

新世紀エヴァンゲリオン ビジュアルパッケージフィギュア パジャマタイム・セガ

セクシーなポーズがたまらない、綾波とアスカのパジャマフィギュア。A4ポスターのイラストは、ガイナックスによる描きおろしだ。

6 頭文字D リアルジオラマ

拓海の駆る「ハチロク」の、熱い三大バトルを再現したジオラマ。ド迫力の擬音やヘッドライトに照らされたアスファルトなどにより、コミックの興奮がここによみがえる！

あの名場面をいつでも見られる！

5 ドラゴンボールZ ビッグサイズソフビフィギュア PART1

最強の親子ここにあり！

全長約30cmというビッグサイズが自慢の、悟空と悟飯のソフビフィギュア。台座は連結できるようになっているので、並べて飾ろう。

9 あしたのジョー オルゴールフィギュア

「あしたのジョー2」のエンディングテーマ「果てしなき闇の彼方に」を使用したオルゴール。メロディに合わせ、フィギュアが回るぞ。

8 ソニックX Tinibiz-Joy(タイニビッツジョイ)

好評放送中のTVアニメ「ソニックX」のタイニビッツジョイ。ソニックのクールなイメージにマッチした、ベストアイテムだ。

7 Hi☆Paiパラダイス バスタオル

学園ラブコメ麻雀『Hi☆Paiパラダイス』の美少女たちがバスタオルに！ 120センチというビッグサイズは、いろいろな意味で実用性抜群!?

11 新世紀エヴァンゲリオン ビジュアルパッケージフィギュア

A4サイズのポスターが付いてくる！

一昨年の12月に登場したコスプレ綾波フィギュアがリニューアル。ガイナックス描きおろしのオリジナルミラーコートポスターが、あまりにもまぶしい！

10 To Heart ぬいぐるみ PART.3

大好評の『To Heart』ぬいぐるみも、いよいよ第3弾。葵の参戦で登場キャラがほぼ出そろったのに加え、パジャマの姿あかりやスーツ姿のマルチとセリオ、そしてくま、といったマニアックなラインナップに注目！

今月のプレゼント

今月も、各メーカーさんからたくさんのグッズをいただきました。ご希望の方は53ページの読者プレゼントコーナーへGO！

- 機動戦士ガンダムSEED ガンダム&パイロットSDフィギュアセット2
  3個セットで2名様
- ドラゴンボールZ ビッグサイズソフビフィギュア PART1
  2体セットで3名様
- 仮面ライダーファイズ アクションフィギュア
  3体セットで3名様
- 頭文字D リアルジオラマ
  3個セットで3名様
- ソニックX TiniBiz-Joy
  4個セットで3名様
- Hi☆Paiパラダイス ラバーマスコット付ストラップ
  3個セットで1名様

12月

頭文字D ヴィネットコレクション・セガ

「頭文字D」の世界観を3D空間に再現。緻密な作り込みによる造型は、圧倒的な存在感を漂わせていた。

新世紀エヴァンゲリオン GUNアクションフィギュア・セガ

プライズとしては珍しい、初号機と弐号機のリアルフィギュア。電池不要のゼンマイ動力により、パレットガンを連射するアクションを楽しめる。

Nintendo 歴代ハードキーホルダー ～携帯ゲーム編～・バンプレスト

懐かしのゲームウォッチから、最新機種のゲームボーイアドバンスSPまで、任天堂の歴代人気携帯ゲーム機をキーホルダー化！

CAPCOM&SNK&Sammy コレクションフィギュア・バンプレスト

格闘ゲームを代表する美少女キャラ二人の、夢の共演。それぞれの台座は組み合わせることができるぞ。

ストリートファイター15周年記念！コスプレコンテスト特集!!

おめでとうストリートファイターシリーズ

コスプレブームの火付け役ともなった対戦格闘ゲームの大流行、その先駆けとなったストリートファイターシリーズがなんと15周年を迎えました！

今回はそれを記念して、コスプレ・プレイスタイルでも大特集を展開いたします。いまだに熱さめやらぬストシリーズの世界を満喫してください！　まずは、先日秋葉原のアソビットシティで行なわれました、15周年記念イベントでの『コスプレコンテスト』の模様をご紹介。本誌編集長も審査員で参加しましたぞ！

本誌編集長も審査員で参加したコスプレコンテスト。秋葉原にストリートファイターキャラクター大集合！

入賞者と審査員で記念にパチリ！　とても盛り上がったコンテストでした。

コスプレ プレイスタイル

Vol.40

担当・中里毅(SKP)
協力・(株)コスパ

まだまだ紹介 イベントのコスプレイヤーさん

◆ストZEROシリーズ ガイ（プリンス誠さん）
うわ！ イケメンだぁ！ 美しいオトコ大好きな中里もうっとりです。

◆ストEX2＋ ケン・マスターズ（南雲さん）
こだわりのEX版のケンです！ ポーズもEX風でステキ!!

◆ストZERO3 キャミィ（タピトさん）
とってもセクシーなキャミィです。難しいグローブもうまくまとめています！

◆ストⅢシリーズ いぶき（ありす）
ストⅢからいぶきです！ 衣装のシルエットが完璧！ ポーズも研究してますね。

投稿写真もストリートファイターシリーズを紹介

まだまだ大募集中の投稿コスプレ写真！ 今回は特集に合わせて投稿写真もストリートファイターシリーズを紹介します！

発売から15年経っても途絶えない人気は、すごいとしかいいようがありませんね！ それではいってみましょう！

◆スパⅡX キャミィ（MARCYさん）
ブルーのキャミィです！ 体型もかっこよくて素晴らしい！

◆ストⅢシリーズ 春麗（明鈴さん）
人気キャラの春麗です。衣装はとてもよくできていて◎です。

◆スパⅡX キャミィ（いつみさん）
こちらは黒いキャミィです。いろいろなカラーで個性を出すことができますね。

コスパにて、ストリートファイターシリーズのイベントを開催中！

コスパにて、ストリートファイターコスプレイヤーを大募集しております。この企画は今年中募集し続けていますので、ドシドシ応募してください。

応募していただいた中から毎月数名の方は、ストリートファイター15周年記念公式ホームページにて紹介しちゃいます。豪華プレゼントもあるので奮ってご参加ください。詳しくは公式ホームページをご覧ください。

ストリートファイター15周年記念公式で開催中。間違わないようにサイトへアクセス！
URL■http://www.capcom.co.jp/sf15th/

今年もやってきた！ 夏はC3でコスプレ三昧！

昨年、都内最大級の屋内コスプレイベントとして話題を呼んだ「COSPA WAVE」が、8月23日に開催されるC3（Cultual Convention of Characters）に帰ってきます！

幕張の広大なスペース（4、5、6ホール）を解放、快適な撮影環境や、ジャンル別コスプレコンテストなどのスペシャル企画が満載。夏の最後に「COSPA WAVE」でベストショットを！

開催するたびに大盛況のC3イベント。今年はどれほど盛り上がるのか楽しみ。前回よりもさらにたくさんの方の来場を期待です。

※写真は昨年のC3イベントです。

投稿＆お手紙大募集！

読者が作る、ゲーセンの夏！

A-Fro ARCADIA FRONTIERS 夏スキ特別編

スパーキング!! 水着フェスティバル

今夏の電力不足で、ゲーセンの冷房は大丈夫なのかしらんと心配するそこの貴方、アンタじゃよ！　この「アルカディア フロンティアーズ」特別編、夏っぽい投稿作品特集の水着フェスティバルで涼んでいかんかね。通常ページも、オーバーヒート気味の投稿作品で、逆に気持ちをヒンヤリさせますさかい。

田渕健康:P171(MMターボ)、**福田サクテル**:P166-167(水着フェスティバル)／P170-171(大瀑布)、**カイゼルちくわ**:P168(バラエティCMYK)／P168(グレースケール)／P172-172(歳時記)

ポロリの新名所！ アーケードボーイズ&ガールズ水着祭り！

わらわの美貌に服従せよ

Ⓗ(東京都　和村鷹乃君)

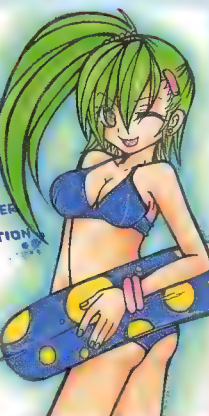
(福岡県　皐月トミィさん)
☆夏勝負、野性の二本場。
ユキヒョウさんのココロを聴牌したいね！

(東京都　ゲコゲさとる東メ50 a)
☆Mr.サマータイムなエイジャ兄弟。オイルを塗り合えないのが泣ける！

(大分県　ヤスミンさん)
☆ビビッドカラーのビキニ娘三人……。ポップン版チャリエンか!?

(千葉県　爆テロのあほさん)
☆ちょっちゅね、プリたん特集コールありがとうっちゅね。夏っぽいイラスト……だよね、皆の衆!?

(新潟県　濫觴神封魔さん)
☆オリエンタルムード漂うシズマ兄ィ。なびく銀髪がクールですねえ。

(神奈川県　RIKI君)
Ⓗ火の勇者も酷暑にはかなわない。カクゴールをシャクりとやって、レッツ爽涼！

(神奈川県　杉崎佑さん)
☆こ、こんなリザルト画面だらけなら、やる気200bpm増しじゃないの!?

(新潟県　小猫屋本舗君)
☆サマージャンボなエツ子さんという感じですか～。最新シリーズもよろしく。

(埼玉県　でばいそ君)
Ⓗこの二人の弾幕に涼しくなるよ！次々号はちびふみこ特集したいね。

投稿作品のキャプション(担当者のコメントのこと)の前にⒽマークがついているハガキは、「掲載者がHPをお持ちである」ということを示しています。HPのURLは、アルカディアWebの投稿者リンクにて確認できますので、フルスロットルでアクセス！　さあ来いっ。なお、アルカディアWebのアドレスはこちら→ http://www.arcadiamagazine.com/

（神奈川県　合作・えみとＭＳＹ）
☆全員かわいいけんども、強烈な霊波を放つアニータ嬢にもってかれてる。ほかの皆さんも、どんどん合作よろしく！

（東京都　霜月しっぽさん）
☆同じメーカーつながりで、メイが『ドルフィンブルー』に出演したらいいのに。無理竜ですか!?

（東京都　守山いつかさん）
☆冷やし中華よりもスープを多めに使うのが、冷やしラーメンということらしいよん。どっちもウマそう!!

（静岡県　そうじきさん）
☆五つ、六つ、七つ夏男な夏ブリに、ワイルドな男のニオイを感じる一枚。浮き輪の下が気になるのぉ〜。

（神奈川県　鳳凰寺嵐さん）
☆メイが食べてるリンゴ飴がベリー涼。
危ないリンゴや西瓜持ってるやつもいるけど。

（静岡県　夏生しあさん）
☆MZDin北の大地という雰囲気。
ポップンの神さまも長期休暇中なのかな？

（鹿児島県　HEELさん）
☆冷暖房費が不要なサイキッカー二人でありました。
ほのぼの。ウェンディ扇風機は不要!?

A-Fro ミステリーゾーン

これは夏特集オカルト編への旅です。想像を絶した素晴らしい世界への旅……あなたは今、A-Froミステリーゾーンに入ろうとしているのです。

（愛媛県　蜂子さん）
☆水玉いいっすね。なんか変なオーラ出してるお嬢さんがいらっしゃる！

（埼玉県　雪玉ゆうさん）
☆涼しい顔して、何機雷に変えとるねん！
ほかの式神たちが、いとあはれ。

（愛知県　みなきゆうさん）
Ⓗニテラ in 肝試し。夜道で会ったら、お化けのほうが逃げ出しそうよ（失礼）。

（千葉県　爆談テロのあばさん）
☆見えてる！　浮いてる！　写っちゃってる！

（東京都　墨桐真唯君）
Ⓗもともとソン・ミナ嬢って露出度が高いけど、これは新風って感じ（笑）。海水浴場にはエモノ持ち込み不可。

（東京都　ＱＱＱ君）
☆水着のチョイスに性格が出ますな。
熊千千は熊チチじゃないよ（セクハラ）。

（滋賀県　満月だんごさん）
☆ポップン盆踊りや大会など開催してほしいね。
オトコマンミニウチワがグー。

（東京都　鈴木トモヒロ君）
Ⓗ区営プールに毎日でも来ていただきたい、スク水さくらでゴワスな。でもハチマキは、脱衣所のロッカーへ。

（山口県　里田里見さん）
Ⓗドラムをたたくプレイヤーの姿が、風流を感じさせる曲ですよね。浴衣ドラマーはいるのでしょうか（笑）。

掲載者のお名前の後に付いている「eb!」マークは、その素晴らしき作品を称え、A-FroオリジナルQUOカードをプレゼントします、ということを示しています。QUOカードの絵柄は、今月分まで桔ネミさんが描き下ろした風雅な響嬢です。コンビニなどで使用した場合、店員さんに「使用済みカードは持って帰ります」と先制パンチを入れておきましょう（大抵は聞いてくるそうですが）。

A-Fro CMYK

思えば昨年も、水着特集の後ろでカラー3ページめを担当したなぁ～といろいろ意味深げに呟く某ライターはさておき、あのころも今もここは変わらずアーケードゲームイラストが舞う通常営業空間なのです！

（埼玉県　うどキングさん）

Ⓗ 登場早々の大人気か、『アヴァ鍵』のコッペリア嬢！ゲームの内容同様、そのコケチッシュな動作にも期待が!?

（愛知県　連城龍さん）

Ⓗ狂気の導きがいつかついえれば……。二人には、暖かな幸せだけが残るはず。

（北海道　南雲「ピンタ好き」星夜さん）

Ⓗ思えば、ここまで豹柄の似合う一児のお母さまもそうはいませんわな！

（岡山県　ヒロオカさん）

☆親から子へと、受け継がれる心。決して挫けぬ正義は技と共に！

（東京都　y2改め吉澤さん）

Ⓗ 贖罪の旅路を嘲るかのように、すべてを見る邪眼は常にそこにある。

（福岡県　武術師某さん）

☆今月のCMYKインパクト大賞はこちらッ!! まったりペダルを漕いで遊んだ、あの筐体が懐かしい！

GF&dm Art Rock!!

最近、目に見えて投稿量が増えてきたギタドライラストに今こそ大注目ッ！ポップン、ⅡDXに続いて、A-Froイラスト戦線に本格参戦開始でっす!!

（三重県　蒼己マリコさん）

☆イラストでも底抜けに明るいBe For Uの皆さま！単独ライブとかも、そろそろいかがッスかー!?

（埼玉県　貴文さん）

Ⓗ色とりどりの薔薇が咲き誇るこの曲。黒に赤が映えるのはもう常識っしょ!!

（富山県　鷹海きあさん）

☆密かにアレンジしがいが大いにアリかも？一度見てみなされ、魅力的なキャラ大漁ですから！

（埼玉県　夕凪そぼろさん）

☆甘い香りに胸ときめくのは分かる。だけど見とれてミスんのはダメよ!!

（千葉県　安宅和也さん）

☆祝・色「SVC」参戦の声はかなり多数！アスラやユガも関わってきたら一大事ですな。

（千葉県　斉藤仙侍さん）

☆鳥山辺りじゃ音に聞く、噂の流しがやって来る！　でも猫なのはなぜ……？

（大阪府　ムンク園山さん）

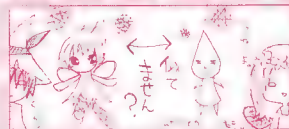
☆皆さんのおかげで名前も「彩葉」に決定！今後のⅡDXを背負う新ヒロインとなるか!?

（静岡県　sutemin君）

☆影の中に、過去を見出せ。差す光が示す、way to go.

7月からタバコが値上がりしたのが地味に痛かったりする不健康児な小生ちくわですが、そんな阿呆と違って世の学生諸兄は、始まった夏休みに胸が期待でバックバクなことでしょう！　長いようで短いこの時期を能率よく遊んで過ごすのは、日本国民の義務です。まずは落ち着いて、全日冷房完備のゲーセンで日課のゲームを楽しみつつ、計画を練ってみてはいかが？

アフログレースケール。

さあ今月もモノクロページの先頭を切るのは、ゲムっ子の声を集めたり投稿人の日常を描いてみたりの当「グレスケ」でース!! 良い子(自称)はみんな寄っといで！

（沖縄県　ミケ★アキラさん）

同じゲーセンの一つ屋根の下で

先日、ゲーセンで友達ができました。相手にしてみれば友達だなんておこがましいかもしれないけど、身内以外で話す、というのはその人が初めてでした。

そのゲーセンに通い始めてもう3年めになるけれど、友達ができたのは初めてのことです。今までは身内だけで遊んでいて、それでも楽しかったので別にいいやと思っていました。

でも、こうやって今まで見ているだけだった人と話してみると、新たな楽しみがいろいろと発見できます。

バーチャの勝敗で一喜一憂してみたり、「あそこであの技ありえねーよー！」とか冗談で罵りあったり。対戦する仲間が一人増えただけでこんなに違うのかな、と。

もう何年も同じゲーセンに通っているという方、いつも見るあの人に声を掛けてみてはいかがでしょうか？　相手もそれを待っているかもしれませんよ。

（埼玉県　saku君）

☆確かにゲセ友との最初の会話って、いつもちょっとした一言程度だったりするんですよね。ゲームに関する何気ない質問とか。

同じゲームを遊ぶ人なんだから、共通の話題はバッチリのはず。コミュニケーションノートだけじゃなく、直接話してみるのも楽しいですよ！

（神奈川県　坂井サチさん）
☆鳥つながりの、異色の組み合わせ。幸せの青い鳥、いいひとパワーで探そう！

（愛知県　みなぎゆうさん）
H麦わら乙女の、太陽のような笑顔。世界共通で夏の風物詩といえましょう！

ゲセ無し生活の哀？負けるな地方勢！

ゲーセンのゲの字も見えないド田舎に引っ越して来て、はや四年……。

最寄りのゲーセンにバスで片道一時間半&料金千円弱という、理不尽なまでのデッドポイントでの生活は、「青春＝ゲーセン」であった自分にとっては生き地獄に等しく、毎月アルカディアを隅々まで読み返しては頭の中でのゲーセンライフを満喫している毎日です（書いてて悲しくなってきた……）。

以前の「起きる→ゲーセン→帰る→寝る→以下繰り返し」というダメ人間ライフ（え？）も、今となっては懐かしい思い出（涙）。シェル美姉さまやポップンが、オレを呼んでいる……。

（兵庫県　『ジンパラ』管理人のジン君）

H近場にゲーセンが無いという人にこそ、夏の開放感に任せたゲーセン遠征をオススメしたい！　むしろゲーセン行脚宿泊旅行ぐらいの勢いで、ゲームを腹いっぱい楽しんでみるのはいかがでしょうか？

摩訶不思議!?筐体珍逸話

某月某日水曜日、我が中学校の開校記念日である。最近はあまり行かなくなったゲームセンターへ、久々に足を運んだ。

友「うん。きれいになった。あ！」

私「少し改装したんだねぇ！」

早速お目当ての『ポップン9』を発見。

私「おぉ！　人が少ない!!」

いや。平日だから当然なんですが……。

友「じゃあ、やりますか！」

友達は足早にそこへ向かい、さっさと一〇〇円玉を入れ、ボタンを押した。

私（……ん？　なんか画面がいつもと違う……!?　しかもこの懐かしい雰囲気は？　もしや……!?）

「ちょっと待って!!　このポプってもしかしたら……!!」

友「うん。なんか変……？」

……って、なんじゃこりゃあぁぁぁ!?　これ『ポップン9』じゃなくて『ポップン6』じゃ～ん!?　こんなんあり!?

結局はただの改装後の手違いだったのですが……（パネルは『9』でした）。

……まぁ、ある意味貴重な体験でしたよ。懐かしかったし（やったんかい！）。

（東京都　雨粒皇子さん）

☆偶然とはいえ昔の作品に触れると、現行の最新作がどれだけ進化しているか実感できると思います。ちょっと最新作をやり疲れた時などに、リフレッシュも兼ねて旧作に触れてみるのもいいですよ～。

俺の行きつけのとあるゲーセン、とある筐体の壮絶な歴史をここに紹介しよう。

○2001年末

筐体に入っているのは『プロギアの嵐』だった。が、俺が一周クリアした途端に『ファンタジーゾーン』に。

○2002年春

俺の『プロギア』への熱意が店員に伝わったのか、『ファンタジーゾーン』はそのまま『プロギア』と入れ替えられる。が、それも皮肉なことに同ケイブ社のリーサルウェポン的新作『怒首領蜂大往生』に取って替わられてしまう。

○2002年冬

『大往生』はなぜか『GGX』になってしまう。ほかの台にすりゃいいのに。

○2003年春

店長は何をトチ狂ったのやら、せっかくの『GGXX』を『ワードナの森』に。意味分からん。でも個人的には『GGXX』より好き。

○現在

俺が『ワードナの森』をノーミスクリアできるようになったのに、突然『大魔界村』に。見付けた日に店長の目の前でノーコンティニュークリアして、店長にムリヤリ昔を思い起こさせた。

次は何になるのか……（汗）。

（東京都　村上超魔王君）

H次に入る作品を予想する楽しみが増えて、ベリーナイスな筐体じゃないですか～！　でも『GGXX』が『ワードナ』に変わる経緯には、何か大宇宙意思的なものさえ感じますね（汗）。

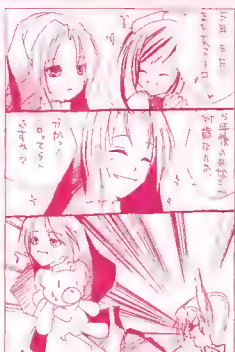
（埼玉県　笹波マコトさん）
H脚光を浴びるのは一人ッ！　といわんばかりの画面争奪戦もなぜかプリチー。さすが猫！

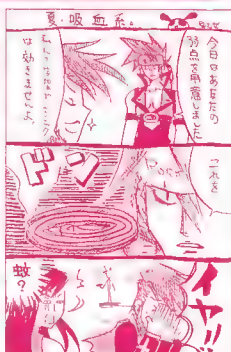
（新潟県　濫觴神封魔さん）
☆だらけてても男前に一片の隙も無し！　つーかダンナ、暑(熱)いのには強いんじゃ？

A-Fro ひみつ情報　遊びに、旅行に、そしてゲーセンにと、自然と出費が増え気味なのも夏という季節の特徴。「最新ゲームにどうする？　アイフル状態ですワン!!」などとチワワ泣きしてるそこのアナタには、ぜひ夏の趣味に「投稿」をオススメしたい！　お金もそんなにかからないし！　ゲーセンの片隅でジュース納涼しつつ、のんびりとネタを探してみるのも結構オツなもんですよ～！

A-Fro漫画道場

アーケードゲームを題材に、シレッとカートゥーン作品にしてほしい。文字を大きめに書いてくれると読み手に伝わりやすくなって、ネタの面白さ倍増説。

（兵庫県　ナナミ藍さん）
☆5年後には一体どうなってるのかな……アルカディア（マジレス）。

（東京都　よしを君）
☆味わいの深い無声4コマ。リンダ、クマっちゃう。

（愛知県　早乙女ナミさん）
☆ギルティの夏、日本の夏。渦巻きがキライなだけでは。

（山口県　ウルフ君）
☆またも風雲黙示録キャラ登場ならず。人権がある我々には、その痛みを知ることはできない。

（岩手県　きりふ風丸さん）
☆『SVC』にこれ以上イロモノ系キャラクターを呼んできて、どうするよ……。

（兵庫県　上月響華さん）
☆ⅡDXをプレイ中の人に、エリカックンはしないでくれよな。あ、セリカックンもダメよ。

アルカディア大瀑布

お笑い系＆リビドー系のネタをこってり集めたコーナーが、この「アルカディア大瀑布」！　アルカディアー番のフルスロットル避暑地として、読者の方々にラストリゾートしていただけると幸いである。

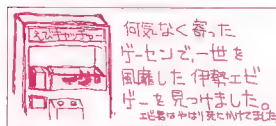
（埼玉県　DX君）

怪談SG闘劇屋敷

～もっと素直に君とシケられるなら～

参加選手か全員予選落ちしたSG闘劇。立場の無くなったシード選手たちの、魂の叫びを聞いてくれ！

（神奈川県　外れブロー君）
☆目がねぇ～。おまけにコーナーもねぇ！

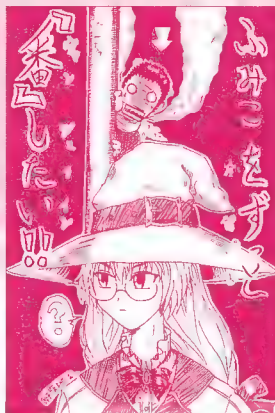
（山形県　出海左京さん）
☆おぅ、エマージェンシー。

（富山県　ういんぐ君）
☆SGかナチュラルか、選考会が5秒もめた。

（沖縄県　アキンドT☆さん）
☆最年少SGファイターなので、あなたに優勝旗を託していーですか？

SG裏闘劇優勝者は、「アキンドT☆」さんに決定！

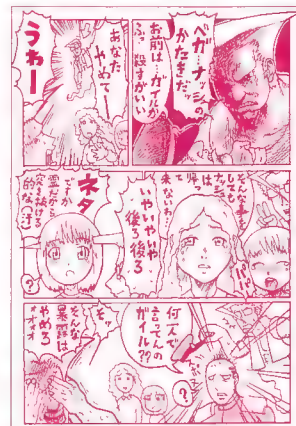
（京都府　JACKASS君）
☆400年も番するだけの根性があるなら、どうぞ。

（神奈川県　壱としさん）
☆主語がSNK……パワーバランスを表してい（以下略）。

残暑企画　ヌーヅラ美人2003

ヌードブラは着られないというシャイな男性読者のために、ヅラ系作品を連続掲載！　スキンヘッドで涼をとれ～い。

（兵庫県　雪隠れ彩月さん）
Ⓗ日本はヅラヅラアイランド、だから滅びたのか（ウソ）。

（京都府　劇団もんてかるろ君）
☆次のKOFでは、ヅラ本木ヒルズステージで闘ってほしい。

（静岡県　"雀KER"大澤君）
☆YOGAなら！　HAGEなら！

（宮城県　STO君）
Ⓗサイコヘアーで増毛していただきたい、と切に願う。

A-Fro ひみつ情報　オッケィ、ここで素朴な疑問にお答えしよう。鹿児島県の、にのまえ万太さんの質問「投稿者の皆さまは、投稿物と一緒にお手紙を同封されているのでしょうか？」　そうだね、手紙を入れてくれる人もいれば、ハガキの裏にメッセージを書く人もいる。文面は改まったものでもフランクでもオーケーよ。近況報告でもA-Fro批評でもいいので、何かしらの文章があるとうれしい風味。

読者さまから寄せられた愛あるアンケートハガキより、生の声をお届けするMMTのコーナーがやってきたと共に、「祝・サムライ復活！ ついでに'70～80年代ゴールデンハーベスト印のアクションコメディアンたちが大暴れする"サモハンスピリッツ"の製作も希望します」などと、棒にも端にもかからない自作自演を繰り出すコーナーでもあります。

最近、いろんなゲームのカードがたくさんたまって、自分の定期券が分からなくなることが悩み。
（神奈川県　Rinson君）
☆ヤング！　悪いこといわんから、ゲームカード用のホルダーを作っておくといいさ！　想像以上に便利やっちゅうねん。

猛者通信のネタが、毎回ほぼ100%理解できてる僕は、かなり危険なところにいますか？　それともアルカディア読者って、そんな人ばっかですか？
（愛知県　ホリロー君）
☆本人たちも既にネタが全部分からないというのはお約束ですが、eb!出版物中で唯一常識の校正が通用しないページとして有名だというのは（本当）僕と君だけの秘密のエトワァル。

横浜のゲーセンにて、初めて『バニッシャー』を見ました。あの有名な（？）「ありがとうよババン」のシーンも生で見られて感動しました。ゼロ距離射撃でした。
（神奈川県　風邪の用心棒君）
☆あのシーンは全人類に一度は見せて「どうなのコレ？」と問いたい。

先日、CD屋でパンフレットをあさっていたら、なんと「レイフォース」がアニメ化されるという情報がっ！　「よーし、予約するぞ！」と、そのパンフレットを取ったところで目が覚めました……。だれかこれを正夢にしてくれい！
（富山県　山田身楽斎君）
☆人に頼らず、自分の力で正夢にしてみるもの一興さ！（とかいって人の力を頼ってみる）

IIDXに出る女子たちは、なぜMyHeartをくすぐるコばかりですか？　これじゃオジさん体がもちません。
（栃木県　2step君）
☆ハズレが一人たりともいないのがすご過ぎです。全員嫁にしたいのん。

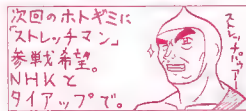
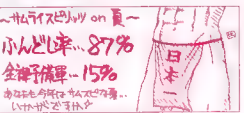
裏闘劇のレースゲーム部門は『くにお君』のバイクステージではどうですか？
（神奈川県　遠藤義行君）
☆サーフィン部門は『ナイトスラッシャーズ』のヘルサーファー（ゾンビをサーフボード代わりにして滑走するおしゃまな技だよ！）という声もあり。どないせえっちゅうねん。

（東京都　村上超魔王君）
☆実は居眠りの安地だったりするよね。

（徳島県　伊吹猫太郎さん）
☆心の玉手箱にそっとしまっておこう。

（熊本県　エレ金哲君）
☆この戦い……いつまで続く。

（秋田県　比良坂黄泉さん）
☆"兄貴塾"とかサブタイについてそう。

（千葉県　桃源☆郷君）
☆相方はセンターマンがいいですね。

（東京都　花道から猛虎原爆君）
☆君、先生の目を真っ直ぐ見てごらん。

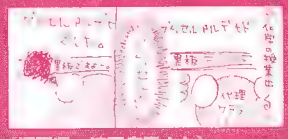
（滋賀県　満月だんごさん）
☆それがアフロズ、エンブレの狂犬さ。

（京都府　劇団モンテ君）
☆書店での脱衣はほどほどにな。

（神奈川県　なしさん）
☆ショック！　真吾ショック！

（大阪府　Truth Kiddyさん）
☆身を省みぬ体当たり感が重要よッ!

女性化だけが世界を救う ブリセル大作戦

男性キャラを女性に変化させる「ブリセル大作戦」。夏っぽいブリセルが多くて、あんじょうよろしおますな。

（東京都　よろづさん）

（福岡県　[illegible]さん）

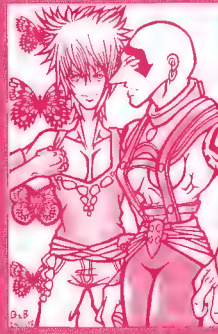
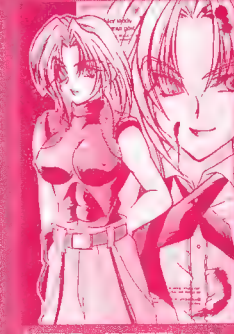
（　県　IkechY君）

（　県　ひじきみかさん）

（東京都　クロッパー　丸さん）

（京都府　ガブさん）

（神奈川県　ラシット相場君）

（福岡県　望月　さん）

ガーデンローズ

大瀑布に復帰早々、元来の耽美推進コーナーに軌道修正せよとのお達しが　ミッションインポッシブルだぜ。

薔薇庭も夏男スペシャル

（神奈川県　天川直樹君）
☆割れっぷりを確認しあうの図。麗しきかな、腹筋の友情。

（広島県　七原びんこさん）
☆作者本体が有罪？　いやいや、大瀑布には法自体が無いから。

（神奈川県　マリ夫さん）
☆不審船とみなし、警告もなく総攻撃を開始する次第。

A-Fro ひみつ情報　続いて素朴な疑問トゥー！　静岡県の、ゆえのさんからのお便り。「イラスト投稿で市販シールってアリですか？」　うーん、こちらも基準をはっきり決めているわけじゃないけど、☆とかハートなどの記号などはセーフ。キャラクターもののシールはいろいろな大人の事情に触れる場合があるので、使わないほうが無難ザサード。封筒などに貼ってある分には問題無いけどねっ。

げーせん歳時記

凝人化特集

って、しないんですか!?

式神ダッシャーで多い日も安心ッ!!

『式神の城II』が稼動してから一週間ほど経った、とある日の昼下がり。その日は午後から、かなり強い雨が降り始めた。ちなみに僕は午前からゲーセンに居た、ということを踏まえつつ読んでもらいたい。

僕「うーん、ニーギ(壱式)は序盤が難しくもあり、難しくもなし」
友人「難しくなくはないだろ。ところで、外は強い雨が降っているワケだが」
僕「な、なにぃ！」
友人「俺は電車だし、駅から近いし問題茄子(ナシ)。おまえチャリ通だがや?」
僕「シャラッ(プ)！ 当たらなければ濡れない！ 是、万事快調也！」
友人「無理だっ！ ましてやチャリなんだぞ！ 外は豪雨じゃ……。キャラドットの全部が当たり判定の機体で緋蜂に挑むようなものだ！」
僕「まんまやがな。大丈夫、それに今日なら全弾(雨)8倍で避けられそうな……そんな気がするんだ！」
友人「へっ、頼もしくなりやがって……。気ぃ付けて……行きな」
僕「おうよ！ ……っとっと、傘忘れたポ」
友人「間抜けやなー。って、傘だって!?」
僕「え、うん。傘」
友人「……壱式か」
僕「……壱式だ」
友人「いけるぞ、これは！」
僕「うむ！ あ、でも……」
友人「どうした?」
僕「反射しないじゃん」
友人「回転させれば……」
僕「あ、なーるへそ。するってえと通行人が敵か」
友人「うむ。通常ショットは車輪で飛沫を引っ掛けて攻撃、特殊攻撃はチャリごと体当りさね」
僕「5回まで?」
友人「5回まで。雨に3回当たったら戻って来いよ」
僕「イエスサー!!」

〜3分後〜

僕「作戦失敗」
友人「早っ!!」
僕「店出てすぐやられたよ」
友人「まぁ、普通に帰れや」
僕「……そうね……」

豪雨の前では傘の意味も無く、こうして二〇〇クレジットくらい使って、びしょ濡れになりながら帰宅しました。やはり、ニーギ(壱式)は難しいです……。

(千葉県　木末春君)

ゲームのキャラと同じ境遇に立ってこそ、見える攻略もある。……などとそれらしく言ってはみたものの、豪雨をリフレクトせんとするその覚悟はギガ無謀であるかとププ。
しかし改めて見ると、『式神II』は日常で実践できる式神攻撃が多いですな。通勤通学中にカバン振り回して小夜とか、体育の時間にボールを山ほど放ってロジャーとか。攻略イメトレの一環に取り入れてみますか！ 社会的身分は城ばりにねじれますが。

(静岡県　ゆえのさん)
☆オトナになりたいとは思うけど、ね。焦っちゃダメ。だって面白くないもんね?

現役シューター戦線異常無いはずなし

その日、私は今日も今日とて「レイフォース」クリアの修行をするべく、仕事帰りに行きつけの店へと繰り出した。が！
「なんじゃこりゃあ〜!!(ガデスの声で)」
なんといつもの筐体には、タイトーの懐ゲー『ハレーズコメット』が!! 私は一度も遊んだことは無いのだが、某ゲームギア版も出ていることから、人気のほどは十分に承知している。
敵からの被害が一〇〇%に達するとゲームオーバーというアイデアは、後の『レイクライシス』にも受け継がれている(?)が、そんなことはこの際どうでもよいッ!!
「ウヌレ！ ハレー彗星だか赤い彗星だか水性マジックだか知らんが、破壊してくれるわ!!」
腹いせ気味にプレイするも、一面ボス開幕で終了。だってスピードアップ取れないんだモン！
落胆した私だったが、次なる目標が有ったのを思い出して気を取り直す。そう！『ボーダーダウン』であるッ！
このゲームをやってみて、やっといつもの調子が出てきた。初めてノーミスで一面を抜け、憎き二面ボスも長期戦の末に制する。そして、ボーダーイエローにて、これまた初の三面突入！
「何ぃ? 仮想敵は第三艦隊!? てことは指揮官はかのハルゼー提督かッ!?」
……だから、レイテ沖海戦じゃないでしょ！ と一人ボケツッコミをかましつつ、いざ突撃！(担当注：普通は分からんぞ、その戦史ネタは……)
フルレンジショットで敵機をさばきつつ、背景に目をやれば遠くの敵艦も曳光弾(?)を放っている。某クレイジービットのごとき奴も出てきて、我が士気は最高潮に達せり!!
「ヌハハハハー!! 燃える燃えるぜ！ うらァ沈めやアイオワ級にサウスダコダ級どもォォ!!」
……だからレイテ(以下略)。
本気で(!)悦に入りつつも、戦艦の外壁をぶち破ったところで惜しくも演習失敗となったが、なんと！ この日また初めて、ネーム入力画面にラーンクイーン！ というのも、実は二面でノルマスコアを達成していたからさ。フフやったぜい！
しかしッ！ 当初の目的であった『レイフォース』は、いずこに有りや? 全世界は知らんと欲すッ!!
……だからレイテ(略)。

(富山県　山田身楽斎君)

☆一人の漢(をとこ)が魂を注いだ、ある日の記録であります。つーか本気でゲームを楽しんでおられるようで、何よりですなムフゥ〜。
最近ではゲーセンのラインナップにも、格ゲー、音ゲー、シューティングにアクションにパズルと、一通りのジャンルに新しいものがそろっていて、遊び甲斐が有りますね。この時期を逃さず、今までは触れていなかったジャンルのゲームにも、氏のようにのっぺり没頭してみるのもいいかと！
でもとりあえずレイテ(略)は分からんぞ……(汗)。

(埼玉県　松澤シユキさん)
☆薄汚れた都会を巡る、「掃除」屋。モップが似合う兄貴ってのもそうはいない！

(大阪府　カトウデジ太さん)
☆密かにいろんなLABが周囲を渦巻くリリス嬢。彩菜との白黒コンビで、さらに人気も急上昇!?

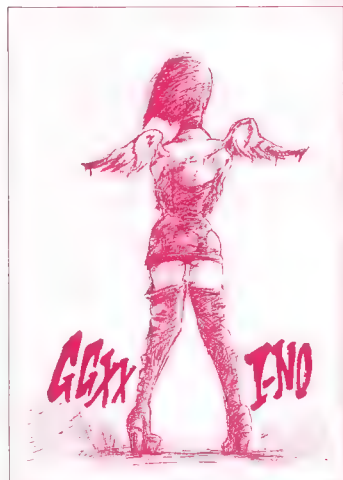
A-Fro ひみつ情報
『SVC』にミッドナイトブリス御大デミトリ参戦！ そこで、次々号のA-Fro特集では「第一次ブリセル大戦α」と題し、女性化投稿作品を大々的に募集！ 従来通りモノクロでももちろんOKだし、カラーイラストがたくさん届けば、CMYKブリセル祭りもドリームではないぞ！ 文章投稿はHAYA子の美少女日記など、ブリセル脳をフル回転させてネタを作ってほしい。

揺れろ魂と体、リビドーの名の下に！ ある困ったちゃんの独り愛憎劇

〜担当より事前に一言〜
以下の各種発言はあくまでA-Froとは何ら関係の無い一個人、つーか爆裂問題児の吐き散らしたものであり、当局は一切の関与及び連帯責任を否定するものとする……。

『式神の城II』稼働！ というワケで今日はとかく大勢に流されやすい貴様らに、「巫女さん」の胸キュンポイントを唐突に無差別に一方的に語ってみたいッ！
いやしかし大勢といえばアレよ、ebの方針だか担当の趣味だかは知らんが、気付けばアフロは眼鏡とかメガネとかグラマニとか……(注：そんなことは一切ありませんよ初見の皆さま！)。そんな単一的な現状にワタクシ、遺憾の意を表明したい次第なのね！
ハッそもそもグラマニって何ですか食い物ですか星グランマニエの略ですか？ だいたい眼鏡なんてただの視力矯正具じゃないですか(二〇〇三年アフロ暴言大賞ノミネート発言)。
ついでに、今ここで「如○さんが直射日光に弱いのは、皮フが乾くと呼吸できなくなるからですか？」なんて大胆仮説をヴチ立てたら3フレ後におムコにいけない体になりますか？ 先生！ 言いたいことも言えないこんな世の中じゃいけないと思いまーす！
さて、暗い夜道を独りで歩けなくなったトコロで本題入るぜウシャア！ 巫女といえばそう、「清楚で可憐な大和撫子」……夢見る少女じゃいられない現実厳しいこのご時世、この都会のトノサマガエルばりに絶滅寸前な素敵属性をガッツリ実装、日本男児はおろか、メリケンニンジャのハゥトもイーグル・キャッチ！(鷲づかみ) 事実、かのアイヌっ娘などはそのピュアーっぷりで出るトコ出てなくても人気が爆裂Q極拳、勢い余ってむしろ出てない方がイイですムヒョス！ とかお抜かしになりやがる困った大人とその予備軍も大量に輩出したりと一大ムーヴメントを巻き起こしたネ！ それってロリコ(略)……。いやしかし、ゲームキャラの巫女さんはおおむね乳が小さめで実に素晴ら(略)……。
お前、結局乳なのかYO！ YO！ YO！ とヒップホップ調で迫りくる暴徒はさておき、つまりはワタクシ、こんなすさんだ時代だからこそ、ピュアゥな彼女らにスポッテルライトを当ててみてはどうですかアアン？ と声高らかに進言したいわけさセニョリータ。
あと、眼鏡は嫌いなんじゃなくてどうでもいいだけですテヘッ☆(ノミネート発言その2)
(山形県 山下洋君)
☆最近とみに抗争が激しいA-Froリビドーコーナー戦線に、またも危険な火種が!? みんなでキャンプファイアーー囲んでマイムマイムったあの平和な読者の輪が、崩れ去る音が聞こえてくる……ッ!! ああああんた、メガネ帝国のメガネ砲で木っ端微塵にさせられますぜ逃げなっせェエエ!! ってまぁ、己の欲望に忠実すぎる氏には当然の報いかネ。
来月は担当ライター三つ巴合戦もあることですし、これからは群雄割拠バトゥルが通年テーマってことでよろしいのですかね!? 皆さまお好みのA-Fro各コーナーに応援投稿・別名戦力補給をばよろしくお願いしますね〜。
でもこげな風に他陣営たたきをするのは国連軍が許しません。とりあえず氏の所にはeb闇の教育部隊を派遣で安定。

(岩手県 甲寅君)
☆おわ、なんか某少年誌にありそな構図ッ！ 駄目駄目にフォルトレスは邪道なのデース!!

(大阪府 Rikotoさん)
☆あの闇ラブリンっぷりは今も色あせず。「おばぁちゃーん」見てビビった人、手ぇ挙げぃ！

(東京都 三好菜月さん)
☆重く血塗られた翼、もう空を飛べない翼。それでも羽ばたく。憎いほどにあの空が誘うから。

([illegible] ウタノエイリさん)

アーケードゲームのネタならどんと来い！ 優秀作品(eb！マークが付いた作品)には、QUOカード進呈中！

【投稿全般・鉄の掟】
○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！ URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載！
○投稿作品は「未発表」のものを！ 個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
○締め切りは「必着」の日です!! 遠方からの投稿の際は要注意!!

【文章作品投稿規定】
○文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
○アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!!
○E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
○サイズはハガキ〜A4くらい、比率は3：2(官製ハガキの比率)が基本技！
○イラスト内に文字を書くなら大きめに！ 文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ！

【CGデータ作品投稿規定】
○カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK！
○推奨サイズは592×874ピクセルか、350dpiで7×5cm程度。
○セーブファイル形式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ！ JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75〜95%で保存を。
○作品と一緒に、住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れて送ってください。
○圧縮時にはフォルダそのものを圧縮して送ってください！ 圧縮後サイズの上限は3Mぐらいです。

次々号10月号の締め切りは…… 8月18日(月)必着!!

A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンタープレイン
アルカディア編集部 A-Fro各コーナー係

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！
E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください！
http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿(文章ネタ投稿)のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

ゲーパロ 愛の館

カタログを握りゲートをくぐれ！

へいらっしゃいませ!!

そろそろ夏コミの季節ですね。あたしの気分はすっかり「IT'S SHOWTIME!!」byB'z。見たこともない同人誌に会うため、早くも燃え上がっております！

式神の城Ⅱ　発行／イナンクル

浸食再開

小説　シリアス　設定

玖珂　光太郎

結城　小夜

物語の開始直前～冒頭部分までを小気味良く簡潔な文体で小説化。分かりやすいキャラ解説も収録した『式神Ⅱ』布教本ですぞ。

A5版　28P　オフセット　表紙1色
300円分の無記名小為替
〒819-0381　福岡県福岡市西区泉3-7-11
梶典子

beatmaniaⅡDX　発行／青い爆弾魔

TRIP GATE－エレキ式－

ギャグ　シリアス

キョインとした目のエレキがプチひねくれお兄ちゃん子ぶりを発揮してかわういです。オチもほほえましい系でまとめられてますよ。

B5版　28P　コピー　表紙カラー
300円無記名小為替＋160円分の切手＋宛名シール
〒030-0961　青森県青森市浪打2丁目9-7
永井祐季

ポップンミュージックシリーズ　発行／梅リンゴ。

YELLOW YELLOW FIRE

ギャグ

B5版　36P　オフセット　表紙カラー
500円分無記名小為替＋200円分切手＋宛名シール＋80円切手貼付返信用封筒
〒167-0035　東京都杉並区今川2-11-26　若竹荘205号
垂本和佳子

Deuilがちまこくなってぷに顔萌えー!!　な1冊。

スマイルVSヘンリー王子の8Pマンガほか、1～3Pマンガを10数本収録とボリューム十分。ちょっとキツ目のネタを軽めに処理した独得の味わいの1冊です。

ディフォルメ顔のほっぺのラインが萌えです。アズキみたいな目も四角く食いしばった歯も、ヒドかわいいネタもすべてベリきゅーですよ！

伝言板

悔いのない時間を、共に！

★会員様募集
コナミ系音ゲーサークル「音楽芸夢」促進委員会、詳細は返信で行いますので80円切手同封でお願いします。8/14銚子にて寺ポプ大会！
〒288-0004　千葉県銚子市笠上町6944-7　伊勢美香

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★ポップンフレンド募集
ポップン大好きな方、都内近郊の方一緒に遊びませんか？　もしくは文通でもかまいません。切手同封なのでよろしくお願いします。
〒162-0052　東京都新宿区戸山3-6-12　桜井聡

ちなみに2万部はまずあり得ない数字。1サークルがコミケ1日で売る同人誌は最高でも1万部ほどだそうです。コミケ開催時間は6時間＝21600秒、つまり約2秒に1冊売れてはじめて1万部達成。長いコミケの歴史でも、1万部売った例は10件あるかないかだとか。以上、取材協力いただいたコミケット準備会米沢嘉博代表から聞いたお話を元に構成しました。

●アイコンの説明● ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略　ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。■設定　キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。　■研究　アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します（何かのリストなど）。■男性向け／女性向け　それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。■ギャグ　内容がギャグであることを表しています。　■シリアス　内容がシリアスであることを表しています。　■イラスト　イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。　■4コマ　4コマオンリー本または4コマの多い本を表しています。　■小説　小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

THE KING OF FIGHTERS 2002　発行／むせ狂う乙女

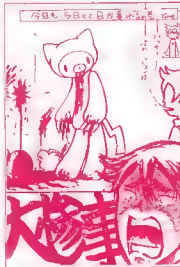
YAKSHA3

ギャグ　シリアス

高画力のメンバーによる、どちらかといえばホンワカ系オチの多い1冊。ちなみに表紙のネタは開始3Pで終了したりしています。

制作者より：[illegible]

B5版　40P　オフセット　表紙カラー
600円の小為替＋200円切手＋宛名シール
〒156-0052　東京都世田谷区経堂1-31-15 石塚様方「むせ狂う乙女」

ミスタードリラー＆スタートリゴン　発行／880000

堀根性&Here We Go!!

ギャグ　シリアス

ほのぼのセミシリアスあり、桜玉吉先生パロあり、一発バカネタありのバラエティーに富んだ1冊。両A面仕様の装丁も面白いです。

制作者より：[illegible]

B5版　24P　コピー　表紙カラー
送料込み300円を為替または切手で
〒890-0011　鹿児島県鹿児島市城西1-19-18　米山和江

ポップンミュージックシリーズ　発行／ミラノのフライパン

パラダイスカフェ

ギャグ

オフィシャル激似の絵柄で送る3～13Pショートギャグ集。オチ爆発力弱めですが小ネタをつないでニヤ笑いを誘発させる芸風です。

制作者より：[illegible]

B5版　36P　オフセット　表紙カラー
500円分無記名小為替＋200円分切手＋宛名シール
〒839-0861　福岡県久留米市合川町439-1　角飛鳥

夏コミ直前突然企画
取材を申し込まれたら？

突然向けられるマイク！カメラ！そのときあなたは!?

（以下の文章は架空の未来記録ですが、各種取材を元に構成されております）

牡丹「やって来ました夏のコミックマーケット！　今年は8月15～17日の3日間に渡って、東京ビッグサイトで開催されていま～す。さ～てラミカ買いまくるぞ～」
雑誌記者「すみません、取材させてもらえますか？」
牡丹「え？　で、でもあたあたし一般参加者ですし」
雑誌記者「ええ、一般参加の方のコメントがほしいんです。今日はどういう本を探しに？　おひとりですか？」
牡丹「えとあのあれその、ファラン大好きぃ！　でも襲い受け系でしつこくなく、それでいてまったりとした!!　某サークルの新刊は午前中で2万部突破のウワサ!!!」
ジョイ「執事二○一芸・当て身（牡丹の首筋を強打）」
牡丹「はう！（失神）」
（注：コミケで暴力沙汰は厳禁。真似しないでください）

取材は自信を持って受けましょう

牡丹「う～ん……はっ！　あたし、確か取材を……」
ジョイ「緊張と興奮のあまり脳が熱暴走を起こし、あらぬことを口走りましたので、私が強制終了させました」
牡丹「ポンコツパソコンですか、あたしは。でも、一般参加者でも取材されることがあるんですね」
ジョイ「コミケには国内・海外から新聞雑誌ＴＶ、合計100は軽く越える取材が来ていますからね。サークル参加者やコスプレイヤーはもちろん、一般参加者も取材対象になる可能性は十分にあります」

牡丹「……断っちゃった方がよかったんでしょうか？」
ジョイ「いいえ。単純に拒否するばかりでは『コミケに来る人は内向的・非社交的』というマイナスイメージを与え、憶測記事の悪い材料になるだけです。コミケの実態を世間に知らしめるためにも、同人誌の楽しさや面白さについて、胸を張って語った方がよいでしょう。まあ、『胸を張って語る』ことができない状況のときは、取材を断るというのも選択肢の一つですがね」
牡丹「……脳が煮えているときとか、ですか……」
ジョイ「自分が責任を持てない噂話の類を話すのもいけません。その情報が事実であるかのようにひとり歩きする場合があります。自分が『コミケに関する怪しい噂』の発信元になってしまわないよう、注意しましょう」

取材を受ける際のアレコレ

ジョイ「取材を受ける場合、まず相手がどこのだれで、どんな目的の取材であるか確認しましょう。連絡先を知る意味も兼ねて、名刺をもらうとよろしいでしょうな」
牡丹「掲載される内容を、事前にチェックさせてもらえるかどうかも確かめた方がいいですよね？」
ジョイ「ええ。ただし数秒しか使われないＴＶの場合や、雑誌でも掲載文がごく短い場合、不特定多数のひとりとしての匿名発言の場合はチェックさせてもらえない場合もあるそうです。事前チェックを申し入れる場合は、自分の連絡先も取材側に伝えるのをお忘れなきように」
牡丹「断る際にもちゃんと自分の事情を、相手に納得できる形で話す、と。でも、どうしても取材側が引き下がってくれない場合にはどうすればいいんですか？」
ジョイ「最寄りのコミケット準備会スタッフに連絡してください。スタッフの方がトラブルにならないよう、取りはからってくれるはずです」
牡丹「なるほど。これでどんな取材でもOKですね！」
ジョイ「脳が沸騰してなければ、ですがね」

ソウルキャリバーII　発行／Half Wing

月下草

小説　シリアス

設定説明的な部分がややありますが、じっとりとした文体がむしろ邪剣のまとう雰囲気を描き出すような短編です。話は多少重め。

制作者より：[illegible]

A5版　22P　コピー　表紙カラー
定額小為替200円（本代）＋切手140円（送料）
〒326-0814　栃木県足利市通2-4-16-302 須藤弥生

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで稼働かでたりするものはOKです）。18禁もOK、攻略本はとくに歓迎します！　次に記す事項を記入したものと、見本誌一冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル　●判型　●総ページ数　●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）　●本のPR文（40字以内で）　●サークル名　●通販申し込み先　●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法　●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯。お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）
できれば、このコーナーの意見、感想も書いてくださいね。
では、たくさんの投稿を待ってます！

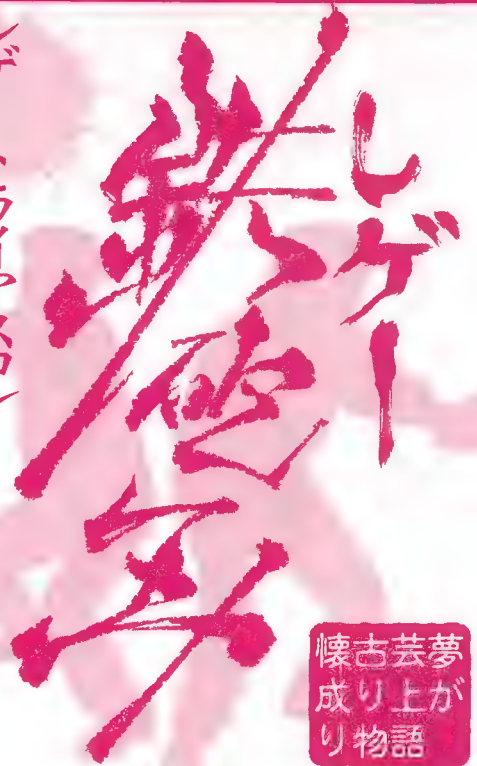
■通信販売を申し込む方への諸注意

○無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。　○宛名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記載したものです。　○欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼のないように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。　○サークル側の都合により、本の発送には1～2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承下さい。　○万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル (株)エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→　dohjin@arcadiamagazime.com

締切　基本的に随時募集です。9月末に掲載を希望する人は8月19日（火）消印有効です。
コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

レゲー鉄砲玉

レゲートライアスロン 98タイトルを制覇せよ！

懐古芸夢成り上がり物語

Text：サクテル

上納金の滞納が続き、組織から破門を宣告された二人。しかし、レトロゲームで勝負して、勝った方は組織に残すという温情裁定。ここにリアル・ダブルドラゴン二人同時プレイ最終面兄弟対決が実現！

おじゃ　勝敗の方法はトライの1階からすべてのゲームで争う。体力が尽きるか、総合勝利数の多い方が、生きて退店できるぞ。

サク　押忍。アニキといえど、真剣に殺してしんぜようッスヨ！

おじゃ　では、1階の『スリルドライブ』でトバし合うか。あまりレゲーではないがな。

サク　それをいったら、かなり最新タイトルも含まれているんスけど。まあ、何十年後には全部レゲーになっているからいいか。

〜1階、2階中略〜

おじゃ　さすがに金と体力を消費するな(自腹)。お、これがウワサの「FF最新作」こと『ファイナルファイトリベンジ』か……

サク　こういう場合は、スコアアタックに変更するッス。ああ、ハガーが四角いわ。

〜3階、4階中略〜

おじゃ　この『ドルアーガの塔』で98タイトル完走か。腕が痛え〜。しかし、こんなに阿呆みたいにゲームをするなんて久々だぜ。

サク　一気に新旧のタイトルをこなして、ゲーム史の日帰り旅行を楽しんだっすよ。

おじゃ　ハハハ、うまいこと言うじゃねえか。お、メイジのスペルでサク投了。俺が勝っちまったな。じゃあ、せめて俺の手で。

サク　それには及ばないッスよ。では。(5階の窓に突進し、コンドルダイブするサク)

おじゃ　サ、サクの字よぉぉ――！

こうして、若い命が散華した。しかし、次号、勝ったはずのおじゃに何かが起こる!?

今回のステージはトライアミューズメントタワー！

98タイトルもの連戦に相応しい店といえば、秋葉原のトライっしょ！　なお、今回挑戦したタイトルは6月下旬のものであり、現在はフロアから消えている可能性も否定できない。店に行く際はホームページで設置ゲームを確認してね。

東京都千代田区外神田4-3-10(1〜5F)　☎03-5295-2345

激闘！　98番勝負の巻!!

フロア	タイトル	勝者
1階	スリルドライブ	おじゃ
1階	ドラムマニア8thMIX	サク
1階	電脳戦機バーチャロン フォース	サク
1階	プライズゲット対決	おじゃ
2階	バカバカバッション2	おじゃ
2階	キーボードマニア3rdMIX	サク
2階	DDR MAX2	サク
2階	ビートマニアⅡDX 9th Style	サク
2階	ビートマニア The FINAL	サク
2階	ダンスマニアックス2ndMIX アペンド Jパラダイス	おじゃ
2階	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX	おじゃ
2階	ポップンミュージック 9	サク
2階	ギターフリークス9thMIX	サク
2階	マーシャルビート	サク
3階	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	おじゃ
3階	バーチャファイター4 EVOLUTION Ver.B	おじゃ
3階	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.66	サク
3階	ファイナルファイトリベンジ	サク
3階	パワードギア	サク
3階	ソウルキャリバーⅡ	おじゃ
3階	ストリートファイターⅢ 2nd IMPACT	おじゃ
3階	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	おじゃ
3階	燃えろ！ジャスティス学園	サク
3階	スーパーストリートファイターⅡX	おじゃ
3階	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	おじゃ
3階	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	おじゃ
3階	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	おじゃ
3階	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	おじゃ
3階	戦国伝承2001	サク
3階	天外魔鏡真伝	おじゃ
3階	ASOⅡ	サク
3階	パルスター	おじゃ
3階	ブレイジングスター	サク
3階	龍虎の拳外伝	サク
3階	餓狼伝説3	サク
3階	ストリートファイター	サク
3階	ゴールデンアックス	おじゃ
3階	サイバーボッツ	サク
3階	ストリートファイター THE MOVIE	おじゃ
3階	ジャッキーチェン in FISTS OF FIRE 成龍伝説	おじゃ
3階	新豪血寺一族 闘婚〜Matrimelee〜	おじゃ
3階	D&D® シャドー オーバー ミスタラ	サク
3階	闘幻狂 ROAD OF THE SWORD	サク
3階	わくわく7	おじゃ
4階	テクニクビート	おじゃ
4階	怒首領蜂 大往生 ブラックレーベル	おじゃ
4階	怒首領蜂 大往生	おじゃ
4階	レイディアントシルバーガン	サク
4階	斑鳩	サク
4階	式神の城	おじゃ
4階	ミスタードリラーグレート	おじゃ
4階	クレオパトラフォーチュン プラス	サク
4階	どきどきアイドル スターシーカー	おじゃ
4階	新スーパーリアル麻雀シリーズ Hai☆Paiパラダイス	おじゃ
4階	バトルガレッガ	おじゃ
4階	クイズきらめきスターロード	サク
4階	達人王	サク
4階	F/A	サク
4階	エグゼドエグゼス	おじゃ
4階	シンプソンズ	サク
4階	バツグン スペシャルバージョン	おじゃ
4階	ボーダーダウン	おじゃ
4階	ケツイ 絆地獄たち	サク
4階	あずまんが大王 パズルボブル	サク
4階	青春クイズ カラフルハイスクール	サク
4階	ファンタジーゾーン	おじゃ
4階	海底大戦争	サク
4階	Gダライアス	おじゃ
4階	パイプドリーム	おじゃ
4階	式神の城 Ⅱ	おじゃ
4階	クイズ ケータイQモード	サク
4階	すくすく犬福	サク
5階	ダライアス	サク
5階	ナイトストライカー	サク
5階	B-WING	おじゃ
5階	アンドロデュノス	おじゃ
5階	ファイネストアワー	おじゃ
5階	剣豪	サク
5階	ジャンプバグ	おじゃ
5階	スターフォース	おじゃ
5階	黄金の城	サク
5階	バーニングフォース	サク
5階	ロードランナー バンゲリング帝国の逆襲	サク
5階	メガゾーン	おじゃ
5階	サンダークロス	サク
5階	特殊部隊ジャッカル	サク
5階	グラディウスⅣ	おじゃ
5階	アサルト	おじゃ
5階	タイムパイロット	おじゃ
5階	フリッキー	おじゃ
5階	グラディウスⅢ	サク
5階	バルカンベンチャー	サク
5階	ゲイングランド	サク
5階	ブラックドラゴン	サク
5階	エリア88	おじゃ
5階	ザ・リターン・オブ・イシター	サク
5階	ファイティングファンタジー	おじゃ
5階	ドルアーガの塔	おじゃ

トライの開店を待つ鉄砲玉。ここから先が、想像を絶する苦行の連続であったのだ！

被害総額の少ない方が勝者の『スリルドライブ』対決。バイク一台衝突の差でおじゃ勝利。

「ダンスマニア」対決では、サクは二つの入力デバイスを使うところを、四つと勘違いし自滅。

『ファイナルファイトリベンジ』はシングル台！　初プレイのおじゃは波に乗れず即死。

「スライムに触れると宝が出現」と、宝箱の偽情報を流し合った『ドルアーガの塔』対決。

総合結果は50勝対48勝で、おじゃの勝利！　これで鉄砲玉の未来が決定した……のか？

レゲー事典　「マーシャルビート」対決……何やらやたらとムズいモードを選んでしまい、おじゃは7秒、サクは20秒程度でゲームオーバーとなった。「プライズ」対決……好きなプライズマシンで一発勝負！　おじゃがUFOキャッチャーでチャン・コーハンTシャツを見事ゲットし圧勝!!。「ファイティングファンタジー」対決……二人とも密着して斬り合うだけの消耗戦。そんな感じ、

オールドゲーム談話室

ぐろけんに聞け!!

Text：石黒 憲一
lain14@wired.vip.co.jp

連載 第三回

みかみビル カフェ殿堂にて

―ぐろけんさぁ、前に海外の研究家とやりとりしてるって言ってたけど、何のために海外の人とやりとりする必要があるの？

「arcade（アーケード）」って言葉自体、アメリカから来たものだからね。まずはアーケードゲームが生まれたマーケットを調べようと思ったのよ。

―でもアメリカ以外の国ともやりとりしてるんだよね？

とりあえずアーケードゲームのマーケットがあった国はすべて調べている。昔の日本のゲーセンには、アメリカ製以外のゲームがたくさん稼働してた。例えば「Zaccaria」はイタリア、「Video Games」はドイツ、CVS（レゲー辞典※1参照）の「Century Electronics」はイギリスのメーカーだし。最近だと台湾の「IGS」や韓国の「EOLITH」が馴染み深いんじゃないかな。

―ところで今は何カ国くらいの人と付き合いがあるの？

現在は10カ国ぐらいだね。今はインターネットがあるから便利だけど、それ以前はファックスを使ってやりとりしてたから大変だったよ。コアなマニアは皆活動的だから、今じゃほっといてもE-mailが届く。

―日本で稼働していたゲームをより深く知るには、世界を見ないとダメということだね。

そう。日本のゲームが海外でどう評価されてるか知りたいじゃない？ それに海外には自分のまだ知らないゲームが山ほどあるからそれも知りたい。あと日本のゲームメーカーが海外でどんな動きをしているのかも調べると結構おもしろいのよ。

―今までに何か変わったゲームとかって見付かりました？

前にブラジルのコレクターとチャットしたんだけど、ブラジルにはランバダの曲が流れる『パックマン・ギャル』があるって言ってた。

―ランバダ！ 懐かし〜！

オーストラリアにはLDゲーム（レゲー辞典※2参照）の研究家・収集家としてすごい人がいて、今でもよくチャットするんだけど、当時のオーストラリアには『忍者ハヤテ』が一台しか存在しなかったって言ってる。

―国中で一台？ 想像を絶する希少性だね……。ところで日本以外の国では、ビデオゲームの景気は良いの？ 悪いの？

どこの国でもスロットマシンなど、ギャンブル性の高いゲームの需要が増えてビデオゲームは厳しいみたい。ベルギーではメーカーがゲームをオペレーターに販売しないで、リースだけにしたという話も聞いた。また、アフリカにはゲーセンが一軒だけで、ライバル店が無いから儲かってるって。ちなみに経営者は日本人。

―外国人から見ると日本のビデオゲームファンってどんなふうに見えるのかな？

だいぶ前に、イギリス人がある掲示板で「日本人はアーケードゲームを軽視している」って書かれてたのはちょっとショックだった。

なんでまたそんなことを書いたのかな⁉

彼は「日本のアーケードゲームコレクターに関するホームページを調べたけど、持っているエミュレーターの所有ROM数を自慢をしてるサイトだけだった」と書いていた。「日本人はオリジナルじゃなくてもいい」ともね。

―そりゃまた極端な話だね。

「これはいかんな」と思って、私は日本人だけどアーケードゲーム機を集めてる。ただ日本には占いものは残っていないし、家も狭いから数を多く所有するのは難しいって書いた。そんな書き込みをしてるうちに仲間もできたよ。

―じゃあそろそろこの辺でまとめを……。

海外を見ずしてアーケードの歴史は語れず！
何か知らんがタイトーブラジルが熱い！

募集

「ぐろけんに聞け！」ではアーケードゲームに関するさまざまな質問を募集しています。「あのゲームは何て名前？」「こんなゲームってありえるの？」などさまざまな質問をお待ちしております。

あて先
〒151-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部
「ぐろけんに聞け！」係

心の扉

忘れちまったあのゲーム、
思い出す日もきっとある。
心の扉を開けるのは、
ほんの小さな記憶の欠片(カケラ)

ポパイ登場＝『ポパイパックマン』にあらず

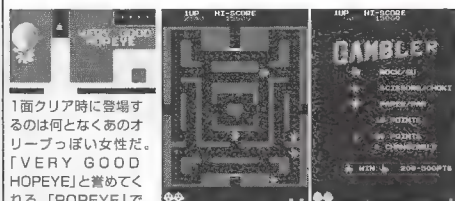
Q 昔『パックマン』ぽくて、ポパイやオリーブが出てきて、パワーエサ(?)を取るとジャンケンができるゲームがあったと思うのですが……。

A 普通なら『ポパイパックマン』で即解決なんですが、ジャンケンができたとなると『ギャンブラー』(1981年／ロジテック)でしょう。このゲームは見た目、『パックマン』なんですが、敵キャラがジャンケンのグー・チョキ・パーになっています。

操作は1レバー3ボタン。レバーで自キャラが移動し、パワーエサにあたる「$」マークを取ると三つのボタンのいずれかを押すことにより、自キャラもグー・チョキ・パーに変身でき、パーに変身すればグーの敵には勝てるという具合になっています。すべてのドットを消すと画面がスクロールし、パチモン臭いポパイやオリーブが出てきます。

あとこのゲームの特徴といえば「喋る」ことですね。1980年の『スピーク&レスキュー』を皮切りにいろいろな会社が喋るゲームを発売しましたが、このゲームもその中の一つです。

ロジテック販売の基板は技術力が高く、この基板でも音声だけで16キロビットのロムを10個も使っています。これは当時の他社基板と比べて、実に倍以上のロム容量です。

惜しまれるのは操作にボタンを三つも使うので難しいことと、販売ルートが乏しかったのか出回りが非常に少なかったことです。アメリカでは『Got-Ya』という名で「GAME-A-TRON」という会社から販売されたとされるフライヤーが存在するのですが、現物はまだ見たことがありません。アメリカでもマイナーなこの会社と「ロジテック」がどういうつながりがあったのかは現在調査中です。

1面クリア時に登場するのは何となくあのオリーブっぽい女性だ。「VERY GOOD HOPEYE」と誉めてくれる。「POPEYE」ではなく「HOPEYE」というのがアンタッチャブルな感じでグーッ！

タイトル画面（写真右）には敵を倒した際の得点が紹介されている。「パックマン」よく似たゲーム画面（写真左）。実はかなり難しい。

レゲー事典
※1：CVS（Century Video Sysyem）とはCentury Electronicsが作ったシステム基板の名前。「コスモス」（81年／ジャレコ）や「ボイジャー」（81年／テーカン）がこれを採用していた。
※2：LDゲームとはLaser Disk（レーザーディスク）を使用し、背景にLDの画像を流して、その上でシューティングやレースをするというものがある。

青い海の果てに見える地は

『ギルティギアイグゼクス』のサミーが放つ海洋アクションゲーム第一弾『ドルフィンブルー』。開発直送の設定原画を、ここに初紹介！

DOLPHIN BLUE™ Graphic Arts

ドルフィンブルー：設定資料集

Story

地表のほとんどが水におおわれた海洋世界「アクアディア」……
かつて栄えた文明は海の底に沈み、人々は大自然と共存して日々を送っていた。

しかし、急速に勢力を拡大した新興国「大鉄十字帝国」は、突如「アクアディア統一」を宣言すると、周囲の国々に対し、武力による侵攻を開始した。

中小の周辺国家を制圧した帝国は、次の目標に「ブルーティア王国」を選んだ。

要塞に終結する帝国の大艦隊。一方、王国も義勇兵を募り、迎撃体制を固めていた。

だが、帝国の作戦は既に開始されていたのである……。

▼開発コメント
このキャラは初期段階からほとんどデザインは変わっていません。ただキャライメージはかなり変わりました。2丁拳銃を使うクールな海賊だったのがいつの間にか「やんちゃな少年」になってました。あ、イラストとゲーム中のキャラではマフラーの長さが違いますが、ゲームの性質上、短くされてしまいました。残念……。(Take)

●エリオ表情集
エリオの性格をイメージする為のラフ画です。泣いたり笑ったり……元気で自信過剰な男の子です。

●マルコ・ウルバーニ
ウルバーニ一家の親方。エリオの父親代わり。

Erio
エリオ

●シーピープル『ウルバーニ一家』の元気少年。姫誘拐現場に居合わせたことがきっかけで、帝国軍と戦うことに！

Anne
アン

●持ち前の正義感から、王国義勇軍に身を投じる。さらわれた姫を取り戻すために、帝国軍を追跡するが……。

▼開発コメント
当初はウエットスーツっぽいものを着たお姉さんでしたが、最終的には露出が少し多めの現在のデザインに落ち着きました。特徴は後ろが長い腰巻(?)とピンク色した髪です。髪はあの形ゆえにアニメーション担当の方が動かすのに苦労していました。(Take)

●イルカ
エリオとアンのパートナーのブルーとマルです。アクアディア(※この世界の名称)ではイルカと人間が海での生活を助け合い共存しています。エリオにとってブルーは赤ん坊の時から一緒にいる兄弟のような存在です。アンにとってマルは離れ離れになったお母さんを見つけてあげたいと思っている妹のような存在です。

●ラフ

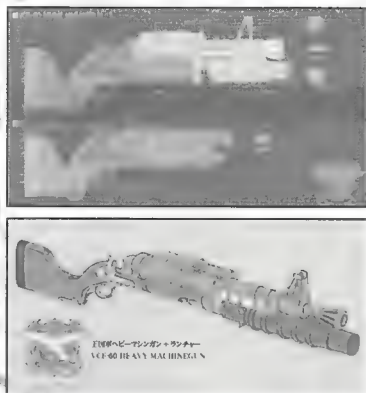
Princess Annette

アネット姫

●アクアディアの大国「ブルーティア王国」のお姫さま。

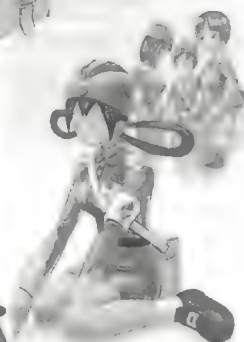
●紋章
「ブルーティア王国」の紋章です。

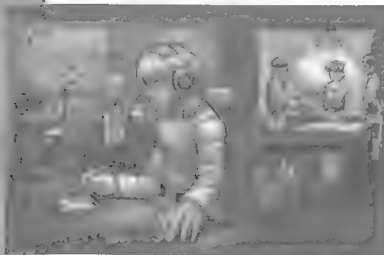
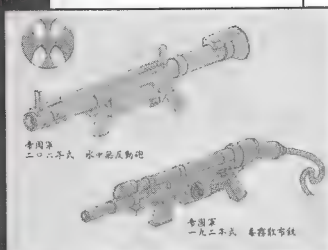
ブルーティア王国

▼開発コメント
後ろが片側に長い腰巻(エプロン?)が特徴です。これはブルーティア王国の民族衣装の設定からきています。民族性を出しつつ、高貴な感じを失わせないよう気を使いました。ゲーム中ではいろいろ大変(?)な目にあう彼女ですが、かわいがってあげてください。(Take)

●王国軍銃設定
王国軍が使用する標準的な銃の設定図です。プレイヤーのデフォルト銃です。王国紋章のデザインは製品版と異なります

●王国衛生兵「サト美」
ブルーティア王国の新米衛生兵。ちょっとドシだが元気もりもり、今日も精一杯負傷兵を助けます

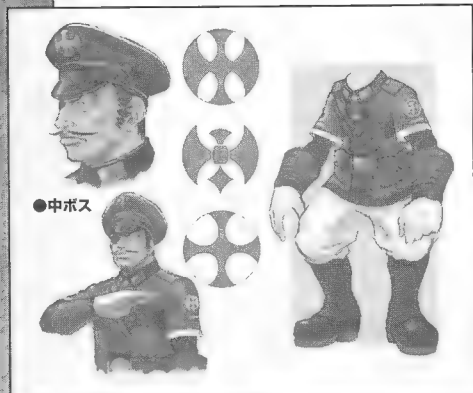
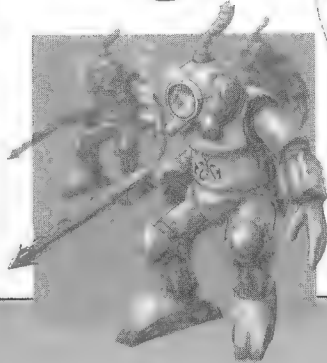
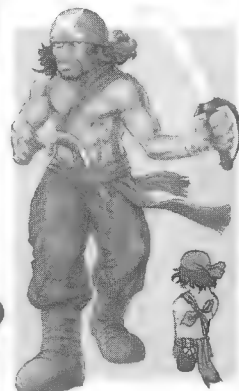
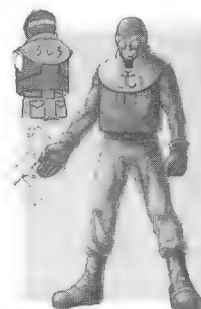
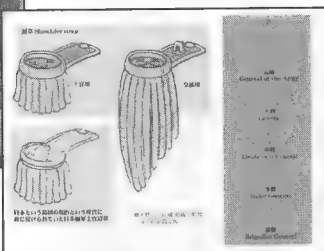
●衛生兵
王国衛生兵の日常です。

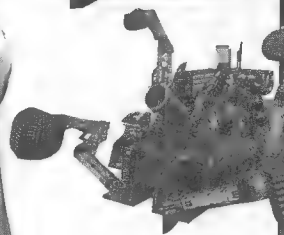
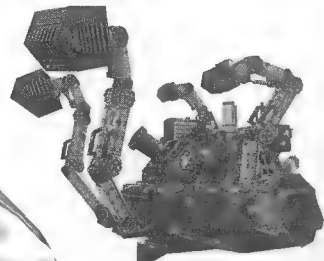
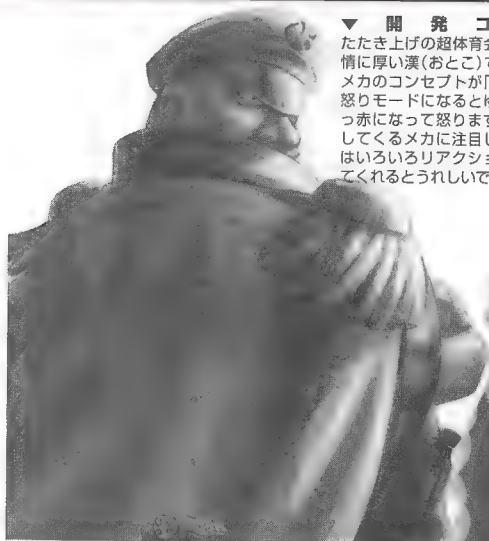
●市民

●王国衛生兵「ミウラ」
ブルーティア王国の衛生兵 とても優秀だがちょっと変なところあり。いつもサト美の失敗を助けてあげる優しいお姉さん。

●王国兵
王国の一般兵士です。王国のため、アネット姫のために命懸けで戦う若き戦士たち(王国紋章のデザインは製品版と異なります)。

●帝国銃設定

●兵顔
ザコ兵の顔バリエーションの設定図です。

いろいろな敵兵のバリエーションが考えられている。

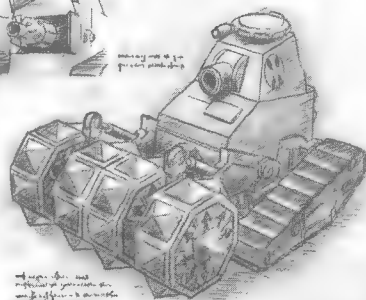
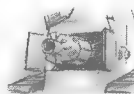
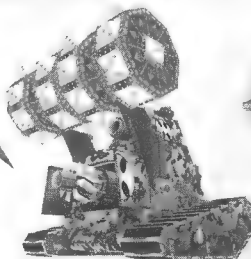
●中ボス

BOSS

▼開発コメント
たたき上げの超体育会系！　でも義理人情に厚い漢(おとこ)です。当初彼の搭乗メカのコンセプトが「タコ型」だったので、怒りモードになるとゆでダコのように真っ赤になって怒ります。ゲーム中は攻撃してくるメカに注目しちゃいますが、実はいろいろリアクションしてるので、見てくれるとうれしいです。(Take)

●義理と人情をこよなく愛す任侠タコ艦長。潜水可能な強襲艇で王国の前線基地を襲う！

STAGE1 BOSS

帝國 三六艦隊 独立強襲部隊隊長

グスターボ
蛸沼中佐

▼開発コメント
ヘヴィメタルなやつにしようかと思ってたハズが、かなりの変態キャラになっちゃいました(笑)。あの奇抜な動きのせいでしょうか?? あの髪型のせいでしょうか?? とにかくゲーム中では変な動きをしているので、余裕があったら見てください。(Take)

●自称カリスマモデル。帝国一のおしゃれさん(?)。巨大潜水艦上で陸戦部隊を率いて主人公たちの追撃を阻止してくる！

STAGE2BOSS

帝國 棘山梯團 陸戦突撃聯隊 聯隊長

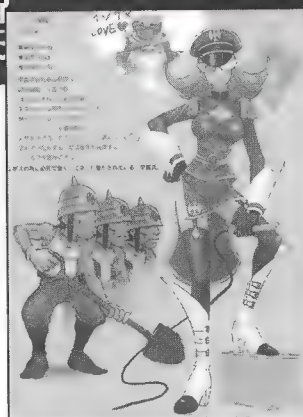
ジャン・フランソワ
剣山Ⅱ世大佐

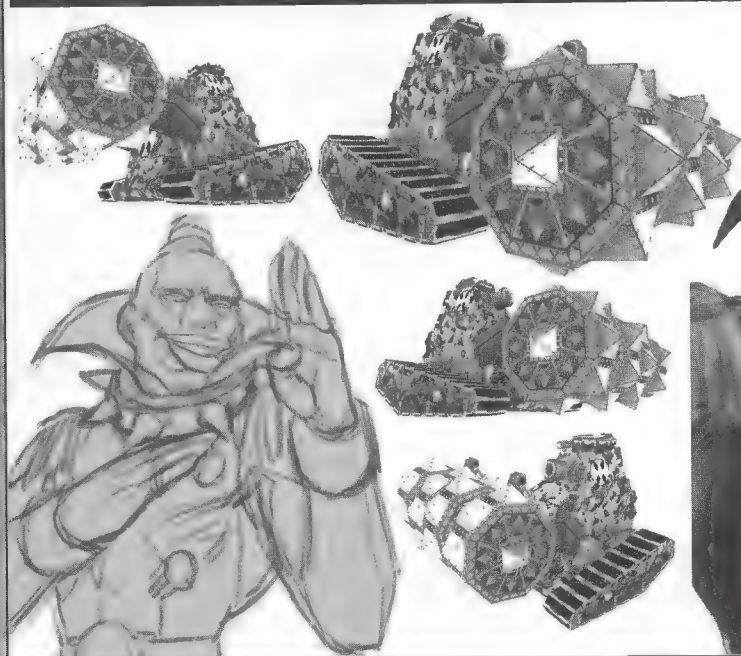
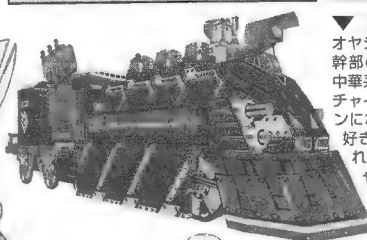
STAGE3BOSS

帝國 黄金蜂旅團 装甲軌道部隊 旅團長

紅 胡蜂 准将

ホン フーフェン

●欲しいものはどんな手段でも！　愛と策略の紅い女。王女誘拐の実行犯で、旧蘇州・上海跡地の帝国輸送基地で主人公たちを待ちかまえる！

▼開発コメント

オヤジや変なやつらばかりの帝国幹部の中で、唯一の女幹部です。中華系ということで彼女の軍服はチャイナ服を少し意識したデザインになっています。高飛車お姉様好き(笑)の開発スタッフにもまれ、一番決まるのに苦労したキャラです。ある開発スタッフをモデルにしているのですが、だれかは内緒です。(Take)

KONAMI コナミマーケティング 吉田

ついに実現beamaniaⅡDXシークレットライブ！その名も「- one night premium party -」自分が出るわけでもないのに、もー、今からドキドキしてます。
8月6日から募集開始しますので、みんな参加してくださいね！

http://www.konami.co.jp/

そら「うちわ」でしょう。使いませんが。

彩京 AMUSEMENT WORKS PSIKYO クロスノーツ 長岡

サムソン「彩京＋メサイヤ＋？＝クロスノーツ」
アドン「何かを起こす！ それが漢！ 漢の会社！ この夏、筋肉鍛えてコミケへ集合！」
サムソン「兄貴！ いったいそこで何が!?」
アドン「ビルドアップ！ メンズビィーーム!!!」

http://shop.x-nauts.co.jp/

アドン「ビルパン！（ビルダーパンツ）それ以外いらんわぁ！」

ゲームメーカーの気軽なコメント、読めます。

はい、今月から新たに『サムライスピリッツゼロ』の悠紀エンタープライズさんと、最新作『ドラゴントレジャー』をはじめとするセガのメダルゲーム全般から各種大型筐体などを手掛ける、メカトロ研さんが加わりました。
さて今月の共通質問は、神奈川県 永井君からの質問で「夏の定番アイテムといえばなんですか？」です。
みんなの定番はなんでしょうか？ その中の上位に、ゲーセンはもちろん入ってるよね？

サクセス 広報 英

>>夏の定番アイテムですか？
やっぱTシャツに短パンでしょ!! ホントは普段(仕事中)でもTシャツ短パンがいいのですが、そこはホラなんていうか……。それからパンつながりでいくと「海パン」っていうのも定番ですね。イケてる海パン探すの結構好きです。というわけでこれから暑さに負けず頑張ってください。

http://www.success-corp.co.jp

プレイモア yuzuko

締切迫る！ SNK WORLDサイト(http://www.snkworld.com/)にてイラスト投稿募集中。テーマはDC版『THE KING OF FIGHTERS 2002』です。奮ってご応募を!! 暑さでぼぉーっとしがちな今日このごろ、かき氷でも食べてキーンとなってみるのも頭の活性化になってよいかも……。
皆さんも夏バテしないよう健康管理にはお気をつけください(^_-)-☆

http://www.playmore.co.jp/

蚊取り線香とうちわ、ついでに風鈴。

AIKY
もう君の町で遊べたかな？ 塔がたてれるようになったかな？ できたのなら2塔をたててみよう。3，4塔できたらスゴイ!!

http://www.aiky.net/

ビールと枝豆。仕事が終った後の一杯が最高！

Sammy サミー 販促GR 川口

夏到来！ 基本的にビーチボイズエンドギャルズであろうアルカディア読者諸氏は恐らくアレのことで頭が一杯かしら？ そう、8月上旬稼動予定、夏の定番アクションシューティング『ドルフィンブルー』DA・YO・ネ。あと、ギルティの新作。知らない人は今月号をめくりまくって要チェケラッ！

http://www.sammy.co.jp

夏→スイカ→犬→愛→海→波→「アトミスウェイブ」。

CAPCOM カプコン 東京宣伝チーム あぜりんこ

今回の『PRIDE GP 2003』の記事はいかがでしたか？ あんな選手やこんな選手が新たに参戦する「PRIDE」、今後の新情報に期待していてください！ またストリートファイター15周年記念アイテムも続々登場！ 僕はTシャツがお勧め！ 君のお気に入りアイテムは見つかるかな？ HPをチェックだっ！

http://www.capcom.co.jp/sf15th/

松田聖子の「夏の扉」♪

ADORES アドアーズ 松沼

いよいよアドアーズ最強のお店、池袋のサンシャイン店が全面リニューアルしてオープンしました。以前はラスベガスの「ゴールデンナゲット」というカジノホテルを模した作りでしたが、今回はゴールドメダルの女神を大きく配置しているのが特徴です。池袋にお立ち寄りの際にはぜひ、お越しくださいね。

店舗紹介HP→ http://www.gamefantasia.jp/

チューペットですね。1日1本！

SUNSOFT サンソフト 広報 わたなべ

毎度どーも。サンソフトです。今月は、割に珍しく新サービスの情報があったりします。なんとですね、8月18日より、サンソフトは「i-mode」上にゲームサイトを開設することにいたしました！ あなたのケータイで『上海』や『いっき』をはじめ、さまざまなサンソフトゲームズが遊べます。乞うご期待～。

http://www.sun-denshi.co.jp/soft/

夏といえばー！ 生ビール！ 大ジョッキ！ 大！ 大！

G.REVOLUTION

(有)グレフ アキラ兄さん

現在家庭用『BORDER DOWN』の作業を頑張ってやっております。早く次のゲーム製作に取り掛かりたいところですが……先は長そう。さて、お待ちかねの『BORDER DOWN -SOUNDTRACKS-』の発売日が近づいて参りました。まずは夏コミスーパースィープブースにて先行発売！ そして9月にセガダイレクト&DC限定版同梱での発売！ という流れになります。お買い逃しのないように～♪

http://www.grev.co.jp/

「稲川淳二」と誰かが言うことを予想しつつ、蚊取り線香に1票。

アミューズメントヴィジョン 広報ウエ

ゲームキューブ版『F-ZERO GX』が絶賛発売中！『F-ZERO AX』と連動すると、『AX』も『GX』もぐーんと遊びが広がるのです。夏休みを目いっぱい使って、二つのF-ZEROを極めるのが今年の夏の正しい過ごし方。ちなみに気になるお値段は5800円、ごっつお買い得でっせ！

http://www.f-zero.jp

かき氷ですねー。ブルーハワイの「ハワイ」ってどの部分なんだ？

(有)セイブ開発 「クマコ」

暑い日が続きます（の、はず!?）ね。こんにちは。代理5号の代理、クマコです。
①街に出て、あまりの暑さにゲーセンで涼む。
②小銭を取り出し、プリクラを。
③進化に付いていけず、ギャルの様子を盗み見る。
自覚のないまま、オバンモード全開です……。学生さんは、健全で、楽しい夏休みを!!!

夏といえば『蚊取り線香』。蚊が急降下する瞬間、ざまあっ！と歓喜。

cave

ケイブ 広報J

期待の新作ゲーム『エスプガルーダ』製作快調!! 今回はその世界観をご紹介しましたが、いかがでしたか？これからも続々情報をお届けしていきますのでお楽しみに。ゲーセン横丁では現在稼動中の『ケツイ～絆地獄たち～』配信中！ Jフォン版も近日配信予定です!! やり込むべし。

詳細はこちら→ http://www.cave.co.jp/

妖怪アンテナ

(株)アルファ・システム NAOKI

えー、ただ今このコメントは病院の病室よりお送りしております。最近は便利な世の中になってきておりまして、こうやって病院のベッドで横になってても、それなりに仕事ができる時代になったんですねぇ。どうやら次の新作の企画は入院生活してるココで生まれる事になりそうですよ(笑)。

http://www.alfasystem.net/

花火ですね。これを見ると『夏だなぁ』という実感が湧きます。

悠紀エンタープライズ
田中正幸

将棋メーカーとして長年がんばってきましたが、格闘ゲームに浮気してみました(笑)。
今後は通信ゲームと格闘ゲームをがんがん作っていきたいと思いますので、よろしくお願いしますね。
社名はゆうきではなく、ゆきと読みますので覚えてくださいね。←いつも間違えられる(汗)。

http://www.samurai-zero.jp/

サンガリアのラムボトル。机の周りに山のように積まれています。

テクモ
つっちー

PS2『モンスターファーム4』発売まであと僅かです！　モンスターの5体同時育成やパーティを組んでの冒険もワクワクですが、愛らしいモンスターを眺めてるだけで心和みます。これぞまさに癒しっ！……私、疲れてるのかしら?? 『モンスターファーム4』は現在予約受付中です!!

http://www.tecmo.co.jp

冷房。必須でしょ!!

SEGA®

セガ
AMパブリシティ企画室
田中

東京ジョイポリスに「CYCRAFT(サイクラフト)」というコンパクト・モーション・シミュレータが4台設置されています。ソフトは『club kart.ヨーロピアンセッション』をアレンジしたもので、通信対戦ができます。前後・左右・上下にリアルに動く大型汎用体感筐体が久々の登場です。

http://sega.jp/joypolis/tokyo.html

やっぱり「生ビール」。アルコール漬けの一年です。

ワウ エンターテイメント
広報
Kaz

『激闘プロ野球　水島新司オールスターズVSプロ野球』極秘情報満載の予定ですが、楽しんでいただけたでしょうか？　このタイトル長いので、略して『激プロ』う～ん、ベタベタですなぁ～。もう一捻り欲しいところ。『ゲキトウ』これじゃ格闘ゲームみたい。『ゲプ』もはや意味不明。イカした略称大募集!!

http://www.wow-ent.co.jp

うちわ

namco®

ナムコ
新井

イジメカッコワルイ。そう！　弱いものいじめはダメ　だ。なぜなら「きずな」の数値が下がるから。「きずな」の数値が下がるとドラゴンの寿命が短くなっちゃうぞ。寿命が短くなると能力が上がりきらないから、弱いドラゴンになってしまうんだ。だから、気をつけろよ！　以上、『ドラゴンクロニクル』ちょっとだけ役に立つ話でした。

http://www.namco.co.jp/

TUBE？

SEGA-AM2
たくあん

どうも！　たくあんです。皆さん、プライベートショーのページはチェックしてもらえましたか？　そう、SEGA-AM2の最新作『アウトラン2』が発表されたんです。夢のフェラーリ車に乗って、華麗にドライブできるんですよ！　あの名曲も、もちろん健在！　続報にご期待ください！

http://www.sega-am2.co.jp/outrun2/

アイテムかどうかわかりせんが、「そうめん」ですね(笑)。

Warashi Inc.

童
佐々木

『兎-野性の闘牌-山城麻雀編』楽しんで頂いてますでしょうか？　今回は大容量にものを言わせてちょっとゴージャスなエンディングにしてみました！　きっと感動でウルウルしちゃうと思うので、爺さんを倒したらハンカチをご用意くださいね。ご感想はusagi@warashi.co.jp まで。

http://www.warashi.co.jp/

扇子

ノイズファクトリー
by 推定もう中年？

今月は健康診断月です。社員全員、血を抜かれます。血液検査で直視するコレステロール値と血圧、そして体重でトドメ！　社内にある自販機のミネラルウォーターが売り切れる予感。

HPアドレス http://www.noise.co.jp/

ロケット花火！　犬小屋に直撃して噛まれた！（事故です）

セガ
メカトロ研究開発部　パブ
Taki

初めまして！　セガ／メカトロ研究開発部は、アーケード機を総合的に開発する老舗部隊です。この夏、『ビンゴパーティ・スプラッシュ』で涼み、『お祈り大明神』で和を楽しみ、『UFOキャッチャー7』でお目当ての景品をゲット！　はいかが？　楽しいコンテンツ盛りだくさんのメカトロwebもよろしくね。

http://www.sega-mechatro.com

花火･ゆかた･扇子･すいか･祭り･風鈴やっぱ夏は「和」です！

むむーん。メーカーさんが増えていくことで、この質問箱スペースは減っていく……うれしいことなんだけど、さみしいようなそんな感じ？

今月の質問はこれです。

編集部の人ってマジメなのか、ただの変人なんですか？（愛知県　菜咲さん）

では、さっそく編集長に聞いてみましょう。

猿渡　マジメといっても、学生と社会人のそれは微妙に違うんですよね。「まじめに変人を貫くこと」が仕事にプラスの場合もあります。そういう意味では、こうした仕事をしている人って、どこか変な部分は持っているんじゃないかな。フツーじゃ勤まらない仕事ってこともありますし、変人や変態(失礼)であることに誇りを持つくらいじゃないとやってられないかも。

菜咲さんも、誇りを持ってアーケードゲームが好きだと人生貫いていってくださいね(大げさ)。

質問をくれた菜咲さんには、アルカディア特性QUOカードをプレゼントしちゃいます。ここを読んでるみんなも、アンケートを出すついでに、はがきの片隅に質問を書いて送ってくださいね。いろいろな質問、お待ちしてまーす！

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「ゲームメーカーNOW！」係

バンプレスト
たぐりん

夏です！　海です！　水着です！　という訳で、「春麗」も水着になります♪　7月下旬にプライズから登場する『CAPCOM　カプコンガールズDXフィギュア』。夏に合わせて「春麗」が水着姿でお目見え！　みんな頑張ってゲットしてね！　ちなみに「イングリッド」もアソートされています。こちらは水着じゃないけどね。

http://www.banpresto.co.jp/

じゃあ、水着♪（でも、ビキニはもうキビシイかも……）

セガ・ロッソ
ハナ

現在、全国各地で開催されている「頭文字D Arcade Stage Ver.2全国大会」。日本中の「頭文字D」ファンが日本一の最速を目指し熱いバトルを繰り広げています。7月27日にセガ本社で開催される決勝大会目指し、みんなで大いに盛り上げていきましょう！　PS2版の「頭文字D Special Stage」のインターネットランキングでも最速を競うことができるよ。チェックしてみてね。

http://www.segarosso.com/

夏の定番といえば「浴衣」ですね。今年こそは花火大会行くぞ！

VISCO®

ビスコ
観雲（匿名）

花札間違いは三つ！

精霊馬

タイトー
松桐坊頭&みう

松：今回は情報満載てんこ盛りだ、皆ついて来いよ！
み：最初から飛ばしすぎると後で息切れしますよ。
松：大丈夫じゃ日ごろサッカーで鍛えているからのう。それは置いといて最新情報だがイベントレースがな、スポンサーが変わって後数回開催されるそうじゃ。
み：それはまだまだ戦いは続くということですね（ハート）
松：それから『BG3』の進化したやつが……（もごぉ

松桐坊頭：水着のおねーちゃんもしくは浴衣のおねーちゃん

ヒットメーカー
西村ケンサク（27）

ようやく『アヴァロンの鍵』の稼動がスタートしました。今年のAOUショーで発表してから早5カ月……。いろんなことがありすぎて、思い返すだけで目頭が熱くなってきまよホント。ヒットメーカー開発陣はもちろんのこと、セガの関係各所が一枚岩となって世に送り出す自信作！　ぜひ一度お試しアレ。

http://www.hitmaker.co.jp/

Tシャツ&短パン&ガリガリ君（ソーダ味）

タクミコーポレーション
只石

どうも、こんにちは。企画担当の只石です。暑いですね。以前よりはマシになったのかもしれませんが、蒸し暑いのは我慢しがたいものがあります扇風機でも買えばいいのですが、いろいろと問題が……ああ、今年も海が遠い（行きたいけど、休みが……）。

http://www.takumi-net.co.jp/

ウチワでしょうか。扇風機もエアコンも持っていない私としては……。

ニューディスクレビュー

NEW DISC REVIEW

アーケードゲーム＆ VGM 関連の最新リリース情報をお届け！

ホップ！スキップ！ジャンプ！／すわひでお

コナミミュージック／ POCE-7310　8.6 On Sale ￥1,260 (tax in)

01. ホップ！スキップ！ジャンプ！
02. School Life
03. 旅に出よう
04. ホップ！スキップ！ジャンプ！（karaoke）
05. School Life（karaoke）

ポップンミュージックシリーズでお馴染みのすわ氏が放つ2ndシングル。M1は作曲をパーキッツの片岡氏、編曲を"good-cool"古川氏が手掛けるという、初のコラボレーション。すわ氏の新たな魅力全開のチューンになっている。

R-TYPE FINAL オリジナル・サウンド・トラックス／アイレムソフトエンジニアリング

SCITRON DISCS ／ SCDC-00288　8.20 On Sale ￥2,100 (tax in)

01. オープニング　02. タイトル　03. メニュー　04. ハンガー　05. ミュージアム　06. ステージ 1.0（永眠の都市：不安）07. ステージ 1.0（永眠の都市：静寂）08. ステージ 1.0（永眠の都市：VS ゲインズ）09. ステージ 1.0（永眠の都市：VS ギロニカ）10. ボス（生物系）11. ステージクリア　12. ステージ 2.0（歪んだ生態系：砂漠）13. ステージ 2.1 ／ 2.2（歪んだ生態系：空中）14. ステージ 2.3 ／ 2.4（歪んだ生態系：水中）15. ステージ 3.0（巨大戦艦襲来：夜のビル街上空）16. ステージ 3.0（巨大戦艦襲来：大接近）17. ボス（メカ系）18. ステージ 3.5（暗黒の森の番犬）19. ステージ 4.0（沈黙の研究所：螺旋通路）20. ステージ 4.0（沈黙の研究所：巨大水槽）ほか、全 36 曲

PS2で発売されているR-TYPE最新作のサントラ。ボーナストラックに相原"J99"隆行氏による歴代R-TYPEシリーズアレンジメドレーを収録し、アーケードファンも楽しめる一枚になっている。これを機に、ゲームもアーケード逆移植を希望！

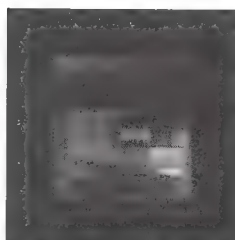
BORDERDOWN -Sound Tracks-

スーパースィープ／ SRIN-1009　9.25 On Sale ￥2,625 (tax in)

01. Last News　02. S.D.F.　03. Upon the new raid　04. Prot #1 "Eyes"　05. Girl of Power　06. Prot #5 "Blade Action"　07. Bye-bye Mars -take.II-　08. Fleet Game　09. Prot #7 "Illusion"　10. Prot #2 "Defensive Style"　11. Why do you come back?　12. One minute of love　13. Lost Temple　14. Border Line　15. Prot #11 "Cage"　16. Snow Fox　17. Prot #9 "Dragons Lair"　18. Crushing Blow　19. Last Prot "Bloom"　20. Rain　21. Morning Kisses　22. Shower the Dreams　23. Upon the new raid -reprise-　24. Walk in the park　25. Girl of Power（Arrange Version）　26. Snow Fox（Arrange Version）　27. Upon the new raid（Arrange Version）全 27 曲

イメージサウンドトラックが瞬く間に完売、期待が膨らんでいたメインのサントラがリリースされる。9月25日の正規リリース（セガダイレクト専売）に先駆け、夏のコミケのスーパースィープブースでも販売。"Yack."サウンドの最新型がここに！

bounce connected ／ TaQ

ongaq records ／ ONGQ-00001～2　8.2 On Saleオープンプライス

01. giudecca　02. symbolic　03. holic　04. stoic　05. dxy!　06. paranoia　07. clear your mind　08. qqq　09. digital mind　10. sync　11. traces　12. abstract（radical mix）　13. gravity　14. voltage　15. schlagwerk　16. electro tuned　17. summer vacation　18. .59（live）　19. era（nostalmix）　全 19 曲

※本 CD を近日中で購入できるのは、8月2日開催の「bounce vol.10」、8月17日の「コミックマーケット64」（東地区・セ - 08b、Diverse System ブースで委託販売）です。今後のショップ販売の予定など、詳しくは www.ongaq.com を参照ください。

beatmaniaⅡDXのコンポーザー、TaQ氏のカバーアルバム。クラブイベント"bounce"でのライブを中心に構成されている。氏いわく、「通勤通学途中に聞けば、終日周りから白い目で見られるほどのテンションになれること間違い無し」!!

SASEBO BROTHERS 1st BEST ～ pop'n music Artist Collection ～

コナミミュージック／ KOLA-39　8.20 On Sale ￥2,730 (tax in)

01. さよならホールデン
02. Flapper
03. エピキュリアンへの少数意見
04. Congratulations!
05. 死ぬほど寂しい
06. おつかれサラリーマン
07. サイコ
08. 季節の様に
09. 顔について
10. CRYIN'
11. 渚にて

ポップンライブ出演以来、熱く注目されるデュオの1stアルバムが登場！「Flapper」「エピキュリアン～」などのポップン提供楽曲を収録。"サセブラ"がこれまでに作り上げてきた世界を凝縮した、渾身の一枚に仕上がった。

GUILTY GEAR XX ドラマ CD BLACK

ティームエンタテインメント／ KDSD-00014　8.20 On Sale ￥3,150 (tax in)

「紅い戦い」～後編～
「手紙」ディズィー外伝　ほか

2カ月連続リリースとなるドラマCDの第二弾。ソル&カイが活躍する「紅い戦い」の後編、ディズィー＆テスタメントの新たな側面が気になる「手紙」などを収録。「RED」のジャケットと合わせると１枚の絵になるのもうれしい趣向だ。

真夏を迎え、一挙にリリース情報が出てきました。ここでご注意いただきたいのが販売形態。TaQ 氏の「bounce connected」（8月2日開催の bounce で先行販売・P45 に関連記事が有ります）と「BORDERDOWN -Sound Tracks-」（セガダイレクト専売）は販売方法が特殊なので、詳細は HP でご確認ください。なお、どちらも今夏の「コミックマーケット 64」で購入できます。

音ゲープレイヤーのための音楽理論

第三回
Text by SEIYAMA

新連載コラム

4/4 たんたん どんどど

皆さんいかがお過ごしですか？　これからの暑い季節が大嫌いなSEIYAMAです（だったら髪を切れ！←イヤです）。連載第三回です。

最近のゲームセンターには楽器の演奏などを題材にした、いわゆる「音ゲー」なるものが、その大柄な筐体とともに存在感を誇示していますね。皆さんの中にも、これらのゲームをプレイすることに自信を持っているという方がいらっしゃると思います。今回は、そんな皆さんのスキルアップに役立つ（かもしれない）「Rhythm」のハナシです。

そもそも音楽とは、「Melody」「Rhythm」「Harmony」といった、いわゆる「音楽の三要素」によって成り立っているといわれています。このうちのどれが欠けても音楽としては成立しないということだそうです。そんな中の一つ「Rhythm」を主な題材としているのが「音ゲー」ですね。タイミングよくコントローラーのボタンをたたいたり、楽器の形を模したコントローラーであたかも演奏するように入力したり……。この「タイミング」こそが「Rhythm」そのものなわけですね。

楽曲を楽譜化する場合、必ず「拍子」というものが記されます。皆さんも小学校の音楽の時間に教わりましたよね？　音部記号の右側に数字などで記されるヤツです。数字の場合、分子が拍数、分母がその拍を打つための基準となる音符を表しています。それが1小節の長さを表すことにもなります。楽器を演奏する、または歌う場合には、まずはその曲の拍子を理解しなければならないのです。実際にはこの「拍」を取りながら、8（エイト）ビートなどのリズムを感じながら演奏します（ちなみに「エイトビート」というのは和製英語で、正しくは「Eighth-note Rock Feel」というそうです）。この「エイトビート」を感じるために必要なのが、拍の「ウラ」を感じるという感覚です。4分の4拍子の曲では、各拍の間にあります。

もし皆さんの家にメトロノームが有ったら（ってフツー無いですよね）、tempo60で鳴らしてみてください。なければ1秒ごとに秒針の動く音が鳴る時計でも構いません。Tempoが60ということは、拍が1秒間隔ということですから。次に、その音の間に均等になるように手拍子を鳴らしてください。それが拍の「ウラ」です。……とここまではビギナークラス（笑）。そのまま手拍子を「オモテ」に感じてください。簡単ですよね？

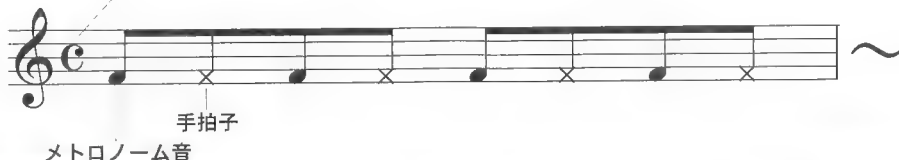
それでは、メトロノームをお持ちの方は（なければ買ってください・笑）、tempo120で同じことをやってみてください。ちょっと難しいですよね？　きっと。さらにもう一つ、tempo120のままで、メトロノームと同時に手拍子をしてみてください。もしメトロノームの音が聞こえなくなることがあったら、それは「（タイミングが）ジャスト」になった証拠です。どうですか？　たかがRhythmと侮ることなかれ、Rhythmとは、そして音楽とは奥が深いものなのですよ。というトコロで、これを踏まえてまた次回!!

SEIYAMAプロフィール：「GGX」や「GGXX」でアレンジや作曲を担当。ギルティサウンドを生演奏するために結成された夢のハードロックバンド「A.S.H.」のキーボーディストも務める。

このコーナーでは、SEIYAMA氏への音楽的な質問を受け付けております。eメール（dontan@arcadiamagazine.com）かおハガキで、「どんたんどどたん」係までお寄せください。お待ちしております。

この譜例の要領で、メトロノームを聴きながら「ウラ」で手拍子をしてみる（「ウラを取る」などといいます）。タイミングが良ければ、ノリの良い「エイト・ビート」が奏でられるはず。
文中にあるような「オモテとウラの逆転」は、テンポが速いと難易度高し（ちなみに、意図的にそうしたものでない状態を「ウラとオモテがひっくり返る」といいます。ビギナー・バンドの演奏によくみられる状態ですね）。興味のある方は、メトロノームを買ってLet's Try!!

ゲーマー用語の基礎知識

街頭電脳遊戯語録
がいとうでんのうゆうぎごろく

そもそもジャンルとは部門や種類、形式などを区別するために用いられるフランスからの外来語。時代とともに多様化したきたゲームの種類もジャンル分けしていくことでタイプが一目で分かる。

担当：伊勢猫＆C-LAN
イラスト：RIF

今号はビデオゲームのスペックに、ゲームの種類として表記されている「ジャンル」を詳しく解説！　中には意外と曖昧なジャンル何てのも多いですよね。

▼あ行▲

アクション【あくしょん】action game
□名称
プレイヤーが操作するキャラクターの動きに重点を置いて作成されたゲーム全般の総称。『平安京エイリアン』（1979年／電気音響）や『パックマン』（1980年／ナムコ）を皮切りに、趣向を凝らした数多くのタイトルを各社がこぞって開発。固定画面～ゲームから横スクロール～などさまざまな形態に進化し、80年代後半には『ファイナルファイト』（1989年／カプコン）タイプが主流となっていく。このタイプは90年代後半減っていくが、～自体はパズル～『ミスタードリラー』（1999年／ナムコ）など、ジャンルが細分化しながら発展している。

育成【いくせい】training simulation game
□名称□システム
キャラクターの訓練、育成などの要素を盛り込んだシミュレーションゲームの一種（同育てゲー）。「キャラクターを育てる」といった性質上、長時間の継続プレイが難しいアーケード業界においては、実現が厳しいとされたジャンル。しかし、磁気カードによるデータ保存＆継続プレイを可能とした『ダービーオーナーズクラブ』（2000年／ヒットメーカー、セガ）の登場で本格化。現在では育成だけに止まらず、プレイヤーの個人データ記憶媒体として、数多くのタイトルに採用され始めている。

音ゲー【おとげー】music game
□名称
BGMをゲームの中心に据え、音楽や楽器を題材としたゲーム全般を指し示した「音楽ゲーム」の略称（同リズムアクション）。そのハイオニア的な存在と呼べるのは『ビートマニア』（1997年／コナミ）で、体感要素を前面に押し出した『ダンスダンスレボリューション』（1998年／コナミ）の発売で大ブレイク。和太鼓をモチーフにした『太鼓の達人』（2001年／ナムコ）シリーズなども登場し、楽器のバリエーションも年を追うごとに着実に増加。近年では、単に楽曲が優れているだけでなく、マスコットキャラクターもヒット作の重要な要因となってきている。

たまに見かけるすごいヒト↓

バババババ

▼か行▲

ガンシュー【がんしゅー】gun shooting game
□名称
ガンタイプのコントローラー（同ガンコン）を入力操作に使用した、一人称視点シューティングの略称（同ガンシューティング）。もともとは射的のエレメカの一種として作られていたが、固定機械式のマシンガンタイプのデバイスを採用した『オペレーションウルフ』（1987年／タイトー）の登場により、ビデオゲームのジャンルとして定着。時代の流れとともに、デバイスも高度な光学式センサーが主流となり、『バーチャコップ』（1994年／セガ、AM2）で初のホリゴン化、奥行きだけでなくさまざまな空間表現を実現し、以降は定番となった。現在では、リロード（再装填）アクションをシステムに盛り込んだものが一般的。人気シリーズである『タイムクライシス』（1997年／ナムコ）では、ペダルを操作することで弾を避けることが可能なアクションが初めて採用された。

クイズ【くいず】quiz game
□名称
「クイズ」を題材としたゲームのこと。『ハイホー！』（1987年／日本物産）が先駆け的な存在であり、『アドベンチャークイズ　カプコンワールド』（1989年／カプコン）が以降のスタイルを確立。一時期に比べて新作タイトルの数こそ減ってしまったが、近年ではクイズだけでなく、育成などの要素を加えたタイトルが主流となってきている。

▼さ行▲

3D格闘【すりーでぃーかくとう】three dimension fighting game
□名称
グラフィックが三次元画像処理された対戦格闘ゲームの略称。当時としては最新のホリゴン技術を駆使した『バーチャファイター』（1993年／セガ、AM2）が先駆け的存在。2D格闘に存在しなかった「中段」の概念は、画一的なシステムとして以降の対戦格闘に多大な影響を与え、続編となる『バーチャファイター2』（1994年／セガ、AM2）は、社会現象にまで発展し一大ブームを築き上げた。

シミュレーター【しみゅれーたー】simulator game
□名称
実在する機体の挙動や操作間隔などをシミュレートしたプログラム、装置などの総称（例レース、ドライブなど）。その特性上、大型筐体を使用したゲームが多く、飛行機や自動車などを題材

用語の種類　□開発□……開発サイドが元となる用語／□プレイヤー□……一般的なプレイヤー用語／□テクニック□……ゲームにおけるテクニック全般／□システム□……ゲームシステム全般
□現象□……ゲーム中に起こる現象／□ハード□……ハードウエア全般（主に筐体、基板など）／□ソフト□……ソフトウェア全般（主にプログラムなど）

ゲー語のツボ

ゲームセンターには、汎用筐体や基板というもの以外にも、多くのビデオゲームがある。昔ゲーやガンシューティング、ドライブゲームなどは、その多くが専用の大型筐体に入っており、家庭では味わえない臨場感溢れるプレイを楽しめる。

こうした一連の大型筐体作品は「体感ゲーム」と呼ばれ、80年代後半にセガを中心に一大ブームを巻き起こした。初の体感ゲームは『ハングオン』(1985年/セガ)。これ以降は、大型の可動筐体を用いた作品全般が「体感ゲーム」と呼ばれるようになっていく。この呼び名は、セガが「体感ゲームシリーズ第1弾」と銘打っていたのが始まり。体感ゲームシリーズは、第二弾『スペースハリアー』(1985年/セガ)、第三弾『アウトラン』(1986年/セガ)など数々の名作を世に送り出し、「体感ゲーム＝セガ」というイメージが定着した。

ブームは『R-360』(セガ/1991年)あたりでひと区切り迎えるが、大型筐体作品はその後も、根強い一派を為す。現在では、大型の「可動」筐体はコスト面の負担が大きく、ドライブゲームを除けば衰退している。今の概念では、体感ゲームという言葉の意味は、ごく自然なことなのかもしれない。

次号予告&質問・お便り募集

次号以降掲載予定のキーワードは「SVCカオス」や「VGM」など。用語の質問やリクエストは、随時募集中(採用者にQUOカードをプレゼント)。アンケートのスミでもいいので、ドシドシと送って下さいネ～

宛先は、
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「街頭電脳遊戯語録」係まで
メールはscript@arcadiamagazine.comまで

としたタイトルが一般的。電車を運行する『電車でGO!』(1996年/タイトー)のヒットにより、特定の乗り物を題材としたシミュレーターもいくつか登場した。

シューティング【しゅーてぃんぐ】shooting game
□システム□プレイヤー
自機から射出された何らかの攻撃手段で敵を倒すタイプのゲーム。一般的には、自機が重力の影響を受けず、弾(などを固定方向に射出するものをこう呼ぶ。また、スクロールを任意に止めることができないのが原則。しかし、厳密な定義となると例外的な作品があまりにも多く、作品によってはアクションと呼ばれるジャンルとの明確な区分けが困難な場合がままある。スクロール方向や視点、内容によって、「縦スクロール～」「3D～」「アクション～」「対戦～」など、タイプを限定する語を冠し区分するようになった。

スポーツ【すぽーつ】sports
□システム□プレイヤー
実在のスポーツを題材にしたゲームジャンル。『スペースインベーダー』(1978年/タイトー)以前に一世を風靡したブロック崩しも、その大元になったのは『ポン』(1982年/アタリ)などのテニスゲームである。現在ではサッカーを始め、野球、バスケ、テニス、ゴルフ、プロレス、バレー、オリンピックなど、あらゆるスポーツがゲーム化されている。一風変わったところで『出世大相撲』(1984年/テクノスジャパン)や『熱血高校ドッジボール部』(1988年/テクノスジャパン)などもある。

▼た行▲

2D格闘【つーでぃーかくとう】two dimension fighting game
□システム□プレイヤー
奥行きのないサイドビューの対戦格闘ゲーム全般を指す言葉。対人戦が可能な初の作品は『対戦空手道』(1984年/データイースト)だが、～と呼ばれるようになったのは『ストリートファイターII』(1991年/カプコン)以降である。また、『バーチャファイター』の登場によって「3D格闘」という言葉が生まれてから、区別するため～と呼ばれるようになった経緯がある。

ドライブ【どらいぶ】drive game
□プレイヤー□ジャンル
車やバイクなど、何らかの乗り物に乗ってコースを走るタイプのゲーム。タイムを競うトラック周回型の作品が主流だが、～と一口に言っても自車が攻撃可能だったり、特殊なアイテムが使えたりとさまざまな形態がある。走る場所も路面とは限らず、海上や雪上、空中という～も存在する。かつては『ジッピーレース』(1983年/アイレム)などトップビューの作品が主流を占めていたが、『ハングオン』(1984年/セガ)などの3D視点の作品が増加、現在ではほとんどが3Dである。

トレーディングカード【とれーでぃんぐかーど】Trading-Card-Game
ここでいう～とは、カードだけで遊ぶものではなく、カードとアーケードゲームを組み合わせて遊び、かつトレーディングの要素を持つものを指す。今のところアーケードに採用されたのは『WCCFセリエAワールドチャンピオンシップフットボール』(2002年/ヒットメーカー)、『アヴァロンの鍵』(2003年/ヒットメーカー)の二作品のみ。最大の特徴が、数百種類ものカードが直接ゲームに反映される点で、戦略性が非常に幅広い点であるリピート性を付加する磁気カードやネット対応の作品は、セガ、コナミを中心に定着した感があるが、今後はこうしたカードを用いた作品も、ますます増加していくと思われる。

▼は行▲

パズル【ぱずる】puzzle game
□システム□プレイヤー
思考パズル的な要素をゲーム性の中心に据えたジャンル。ビデオゲームの利点を活かし、ランダム性とアクション性をミックスさせた、オリジナリティ溢れるアクションパズルが多数発売されている。名作『テトリス』(1988年/セガ)の大ヒットにより、当時これに類似する作品が急増し、落下型パズルが主流となった。近年は～自体の数が減少傾向にあるが、『ミスタードリラー』(2000年/ナムコ)や『もじぴったん』(2001年/ナムコ)など、ナムコが非落下型パズルを積極的にリリースしている。

▼ま行▲

麻雀【まーじゃん】mahjong game
□システム□プレイヤー
麻雀をゲーム性の中心にすえた、根強い人気を誇るジャンル。勝つたびに女の子が脱いでいく『脱衣～』、実写のCDやDVD映像が流れる「AV～」へシフトし、『対戦ホットギミック』(1998年/彩京)では対人戦も広まった。そして～=脱衣といった後ろ暗いイメージを一気に払拭したのが『麻雀格闘倶楽部』(2002年/コナミ)。現在は、ネット対戦による本格四人打ち麻雀が主流になりつつある。

用語の種類　記号表記の種類と意味：(同)……同義語を表します。／(類)……類義語を表します。／(対)……対義語を表します。／例>……使用例題を表します。
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「①～、②～」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

まじかる猛者通信 第7発

爆開催! その名も「真・裏闘劇」SHIN URA TOUGEKI(前編)

発行　2003年9月1日

銀河激震! ついに火を噴いたクマブソはちみつ村計画に対し、断固阻止とばかりに立ち上がるコスモソルジャー一派も全滅して久しく、俺たちのとびきりハリキリな夏休みは、今まさに始まろうとしていたのかもしれない。

担当:ジ☆ダップセ
(C・LAN&田渕健康/Trick Star)
イラスト:天野シロ

登場人物紹介

C・LAN(通称まさ)
冷酒キャンセル中生を標準装備するアステロイドベルトの暴れん坊。熊衆が六人でロックマン、というシケギャグすら通じないほどに、大ピンチに追い込まれた様相を呈している。

編集しもでん(通称でそ)
悪の拠点を西巣鴨に移し、虎視眈々と三田線沿いに破壊と混乱を招く機会を伺っている合成怪獣。隠し技として、マスタータエクックの真似ができるものの、有効度は未知数。

田渕健康(通称ケソ)
秘境探検なら任せとけ! と豪語した次の瞬間にホームシックを起こすような、展開の速さを旨とするメンズマッハ。海パン代わりに紙おむつでプールに入る言語道断な雑魚キャラ。

盗んだチョコボで走り出せ

渕健(以下ケソ)　ま、まさ~ッ! てーへんですのん!

C・LAN(以下まさ)　江戸弁混じりのムカっ腹を立てざるを得ない口調と共に駆けてきたケソの手に何やら一通の書状が見えるが、今回のモセルのネタはその書状に詰まっていると見たがどうだね君。

ケソ　まあ、ぶっちゃけそのたうりなんですが、とにかくこの矢文を見てつかあさい。

まさ　ムス。何々……

~告~

来たる7月×日、埼玉は久喜にあるゲームセンター・ティックタックにて猛者の取材が行なわれるので集合されたし。遅刻した場合、貴様らのコブラ砲を引っこ抜くのでそのつもりで

……ほほう。コイツは何やら穏やかではない雰囲気さね。

ケソ　手紙には取材内容が書いてないですが、どーせしもでんのことさ、メロウでトンチキな内容の取材になるに相違ありませんズラ!

まさ　フムス。まあ、コブラ砲を引っこ抜かれるのは正直勘弁! な俺たちなので、とりあえず久喜とやらに向かってみるとしようか。

ケソ　OK養豚場!

(回想終わり)

しもでん(以下でそ)　……と、そのような経緯があったにも関わらず、本日もケソは遅刻しているわけだな。

まさ　SNKG。鼻ウドンの時のマンモス西なみに意志薄弱なケソの面目躍如、といったところかフェフェフェ。

でそ　ったく、マジでしょーがねーな。んで、まさ兄ィ、わざわざ埼玉までやってきた訳ですが、今日の取材のネタは何なんですか?

まさ　なぬフ!? この手紙を送ってきたのはしもでんじゃ、あ、ねえのかね。

でそ　どれどれ……あ、この手紙、アルカディア編集部にも送られてきたのと同じですな。

まさ　するってえと、この手紙を出したのは一体何奴……。

謎の声　不不不不不不……。

でそ　むむっ、何やら怪しげな笑い声が。

まさ　フー!?

でそ　お、お前はー!?

闇の祭典をサバイブすれ

福田サクテル(以下柵)　あ、ども。サクテルです。

でそ　なんでお前がここにいるんだよ、このブタ野郎!(愛称)←本当。

まさ　レゲー鉄砲玉の取材にでも来たのかねアアン?

柵　いや、実はですね、今回ティックタックに皆様を招待したのは他でもありません……この地が、いわゆる一つのハンバーガー・ヒル、「真・裏闘劇」の会場になるって寸法なんですよ!

でそ　な、何ーッ!?

柵　招待選手の皆様には、我々裏闘劇実行委員が用意したゲームで、死力を尽くして剣奴の如く闘ってもらいます……って、イタタ、マジな顔してヨガ折檻するのはやめてくださいよ。

でそ　うるせえ! そもそも何だよ"真・裏闘劇"というのはよ!

柵　よくぞ聞いてくれました。"真・裏闘劇"とは、マニアの中のマニア、いわばマジモン御用達ともいえる傑作ゲームを使って開催する、オモロ楽しいゲーム大会ですよ。二人一組のチームを組んで、ゲームタイトルごとにトーナメント方式で闘ってもらいます。前回開催した"裏闘劇"の拡大版ですよ。劇場版ともいえますね。

まさ　トーナメントといっても……我らのほかにティームは見えないようだが?

柵　しんぱいごむよう(龍鷹)。業界中から選りすぐられたキラー・エリートたちが、すでに店内で待機中ですよ。田渕さんの姿が見えないようですが、まあ、いつものことということで、早速店内に入りますか。

でそ　やれやれ。

真夏の狂犬たち

でそ　ん? 店内は妙な雰囲気が立ち込めていて、何やら怪しげな瞬間敏感メカニック。

まさ　招待ティームとやらはどこかね君。

柵　では紹介しましょう! 今回の真・裏闘劇に集ったバチューサイボーグたちを!

(選手入場)

柵　まずは前回の"裏闘劇"のデフェンディングチャンピオン・【脱衣門チーム】!

馬粗小僧　ウェッス!

ポール小沢　アイカミングゲッチュ~(声・羽佐間道夫)。

でそ　おいおい、脱衣門のボス、桃杏和尚はどうしたよ!?

ポール　前回はミーたちがチャンプをゲッツだよ、今回はオッショさん抜きで勝負ネ!

でそ　嘘つけ! ホントは和尚が「行くのダリ~」とか言ったんだろ!

真・裏闘劇に集った荒くれたち!!

辻ちゃんサイコー!

腕っこきの現役スコアラーで構成された優勝候補筆頭。裏闘劇でも、その実力を遺憾なく発揮できるか!?

NORAうさぎ

ゲームミュージックの担い手、サイトロンが送り込んだ精鋭部隊。共にゲームの腕前はレジェンド級。

ティクタック・ザ・ワールド

裏闘劇のために会場を貸してくれた、神のゲーセン「ティックタック」を代表する店員&常連さん。

恋して♥マスカット"リローデッド"

女戦士という称号が相応しい、ものごっつ強まったガンヴァルキリーズ。共にイラスト描きいう共通点も。

ティックタック久喜店

今回の真・裏闘劇が行なわれたティックタック久喜店。
JR久喜駅から徒歩15分、トイザラス横の2F。
埼玉県久喜市本町8-5-35　電話0480-25-0510

猛者語録　トリックスターの親玉も加わり、血で血を洗うデスマッチの火蓋が切って落とされた真・裏闘劇! 次回、波瀾巻き起こる熱戦の続きに乞うご期待ё。ていうか、仕事を休んでまで無給で参加していただいた皆々さま、当日はありがとー&まっことお疲れさまでした。

馬粗 今日は俺らだけで十分っスよ。軽くヒネって泣かせますよマジで。
まさ どことなくマジン節を彷彿とさせやがるな。
馬粗 き、気のせいッスよ。ていうか誰ですかそれ？
柵 次のチーム！ サイトロンからの刺客、**【NORAうさぎチーム】**!!
世界チャンポン（以下世界） よう、うじゃり。久しぶりだね～、元気？
まさ !? 君はテトリスチャンプにして、昔メストで「V・G・M聞こうぜ」などを連載した経歴があり、今まさに新婚ホヤホヤ幸せ盛りのティジェリじゃないか（説明口調）。ちなみにその名で呼ばれ呼んだのは10年ぶりくらいだがね、フェフェフェ。
世界 二田部長の都合が悪いので代わりに来たよ。こちらはTONOさん。元某基板屋の店員で、サイトロンの秘密兵器だよ。
TONO 八木君に急遽召喚されました（笑）。よろしくお願いします。
柵 大穴のマウント二田氏が消えたことで、赤マル急上昇（昭和）のチームであります。
続いて次のチーム！ 今大会の台風の目、スコアラーで構成された実力派**【ティーム・辻ちゃんサイコー】**!! って、このチーム名、マジですか京城さん？
京城 超マジだよ、何言ってんのさ柵太郎！ 語るよ、マジに語るよ！ っていうか、俺も柵太郎と同じくハワイの娘。ツアーに行くけどな、辻ちゃんの周囲100メートル以内に入って同じ空気を吸ったらワイキキビーチに埋めるぞブタ野郎！
柵 あわ、あわわ。
DBS まあ、お手柔らかによろしく（笑）。
柵 で、では次のチーム！ **【ティックタック・ザ・ワールド】**!! 大会会場のティックタックにて選抜された店舗常連、ミツシマ氏&ヤギ氏！
ミツシマ 当店は、8月にリニューアルオープンします。
ヤギ 常連代表として頑張ります！
でそ 何か、通行人を無理矢理とっ捕まえて大会に出した雰囲気だな……。
柵 いやいや、ちゃんと店舗予選を開催しましたって。
んで、次のチームは大会の紅一点！ **【恋して♥マスカット"リローデッド"】**チーム！ 構成員は、本誌ライターの閃屋と、A-Froでもお馴染み、漢気溢れる作品が大人気のy2さんのコンビです！
閃屋 あれ？ 『DDR Solo』の大会やるいうたから来たんやけど？ なんやのん、裏闘劇って。
y2 え？ 『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』ゾンビ狩まくり大会じゃなかったの？
でそ おいおい！ 騙し入ってんじゃねえか！（本当）
柵 それはまあ、臨機応変ということで。そして次のチーム！ 我がA-Froから選抜した最終兵器、**【暴れ☆叶姉妹チーム】**!! メンバーはガーデンローズで大人気の、なす&STS！
なす セクシー!!
STS! ン、ダイナマーィ!!
でそ うわ、濃ッ！
まさ こいつはまた……強烈なソルジャーを連れてきおったわい。
STS! ららららもーん！
なす 今日はブルマ履くために……会社休みましたッ。
柵 フフ……我ながらおっかねえ連中をスカウトしちまったぜ。そして、最後に紹介するチームは、今年4月に設立した謎の新会社から出場、**【ジ☆ダップセ（偽）】**、又の名を**【トリックスターチーム】**!!
GYU（社長） うぃ～す（無駄に野太い声で）。
鶴岡八幡 ウホッ！ いいチーム！
まさ あわ、あわわわ。鶴幡氏はともかくとして、何で社長がこんなところに。
GYU 我が社の社員であるところのダップセが、ちゃんと働いてんのか偵察に来たんだよ。キリキリ仕事してんのかオラ！
まさ っていうか、ケソは現在遅刻真っ盛りですZO。
GYU 野郎、今月経費の精算無しな（超本当）。
柵 そんなこんなで、以上のチームに**【ジ☆ダップセ（本物）】**を加えた8チームで『真・裏闘劇』を開催しちゃうさ！
一同 やらいでか！

迷わずブッこめ！ 炎のダンク

柵 しもでんさんは、僕と一緒に司会をお願いしますよ。
でそ それはいいけどよ、競技タイトルはどうすんだよ？
ポール マタ、前回みたいに現地セレクトですカ？
柵 今回の大会は、我々裏闘劇委員会が選出した**「スポーツ部門」「シューティング部門」「アクション部門」「スコアアタック部門」「格闘部門」**の5部門で競技してもらいます。
閃屋 音ゲー部門は無いん？
柵 そんな洒落た部門はありません。
鶴幡 なるほど。格闘部門は『シュマイザーロボ』か。
柵 基板がありません。
京城 とりあえず、競技種目を発表しちゃいなシリーズ！
柵 まあまあ、慌てないで下さいよ。まずはスポーツ部門から……これです！
『パンクショット』!!（コナミ89年）
一同 おおっ～。
TONO ……これって、スポーツに入れていいのか？
まさ フェフェフェ。第一種目が『パンクショット』とは好都合。ケソはすこぶるこのタイトルに入れ込んでおったようなのでな。
馬粗 それヤバくないですか!?
まさ とはいえ、ケソはまだ会場にすら到着してない有様であるがね。
柵 ちなみに、ゲーム開始時に先鋒、次鋒がそろってないと失格です。
まさ ぬなス！
でそ とりあえず、第一試合～**辻ちゃん（略）**と**テックタック・ザ・ワールド**の試合、はじめい！
DBS やべ、操作忘れてるよ。
京城 いつのゲームだっけ、これ～。
（第一試合終了）
でそ 次！ **NORAうさぎ**VS.**恋マス**！
柵 ややっ、NORAうさぎのTONOさん、何か"知ってる"動きですね。
でそ 素晴らしくゲームとして成立させてるな（笑）。
（第二、第三試合終了）
でそ 次は～**トリックスター**VS.**ジ☆ダップセ**！
柵 つーか、田渕さんいないじゃないですか！
でそ これは試合云々以前に失格だな。
GYU え～、社長より業務命令。君たち、負けなさい。
でそ セコっ！
まさ ぐぬぬ、一体どうすればいいっぺれ～。進退まっこと窮まれり、そしてこの諦念……。
謎の声 ふざけんな！ そんな不当な命令が飲めるかヴァーロー！！ 今ここで労働組合を結成したらあ！ らぁらぁらぁらぁ……（エコー）。
柵 フー!?
でそ お、お前は一!?
（後編につづく!?）

ゲームリゼル

かあさん、夏休みの自由研究をするからおこづかいおくれ
何につかうのか言ってごらん
経済をテーマにしたものなんだ
あらあらまぁ！
一日ゲーセンでいくら使えるかを調査中……
親不孝者!!

脱衣門 門弟

本誌連載中の「金剛脱衣門」から出場。前回優勝の原動力、桃杏和尚の顔を潰さない戦いを期待したい。

暴れ☆叶姉妹

福田サクテルによって送り込まれたA-Froからの刺客。直球勝負のパフォーマンスには底知れぬ闇を感じる。

ジ☆ダップセ

冥府魔道を激走する、自由が丘の暴れん坊。原稿の遅さがチャームポイントにして致命傷という噂だ。

トリックスター

猛牛社長　鶴岡八幡

（有）トリックスターの社長、GYUと、各種ゲーム誌で活躍するライター、鶴岡八幡の濃い口コンビ。

猛者語録 **パンクショット紹介**コナミが放った2ON2形式のストリートバスケゲーム。プレイヤー同士による直接的なランブル行為をはじめとして、各種災害がプレイを妨害するアナーキー全開ゲーム。

ホームページ「彼女の王国」
アドレス：http://www1.odn.ne.jp/~cfk14920/

村崎久都

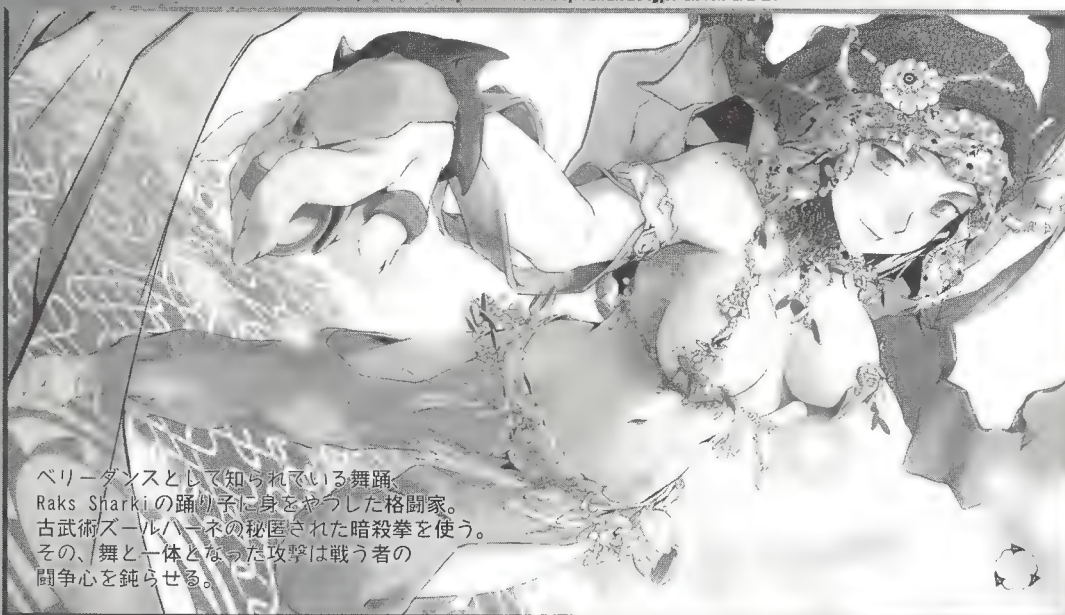
ども、こんにちわ。ゲーセンにはアーケード格闘ゲーム全盛期、良く通ったものです。いろいろな格闘ゲームが出てましたが、私は結局四つボタンまでしか対応できませんでした（笑）。あと、コマンド入力が苦手で、よく昇龍拳のつもりで波動拳が出たりしてました（ダメダメデス）。

●今号のテーマ

「ストリートファイター」

Pandora Charatte 改（パンドラキャラット・カイ）

このコーナーは、一つのゲームをテーマに、二人の作家さんがそれぞれキャラクターを制作してもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った！」という応援、連絡は編集部まで。

ホームページ「カギリミノイド」
アドレス：http://www5.plala.or.jp/ahara69/

天原埜乃

はじめまして。ストリートファイターシリーズは私自身も随分ハマってました。使っていたキャラはバルログだったのですが、スピード感のある面白い動きをするキャラが好きなようです。中東方面出身のキャラクターがあまりいなかったような気がするのと、動かして面白そうなキャラということで、ベリーダンサーを描いてみました。

次号予告　次号、masaki先生＆稲穂隊長先生登場！　テーマは「ワルキューレの伝説」

アルカディア㊎推薦

ゲーマー『お気に入り』サイト

Text●Joe／初代「サムライスピリッツ」で王虎、アースクェイク、柳生を使ってました。NEO-GEOと同時購入のゲームです

●『サムライスピリッツ』シリーズ・牙神幻十郎

「サムライスピリッツ」（以下侍魂）の主人公である覇王丸とは明らかに対照的な牙神幻十郎が「侍魂」シリーズに登場し、そのせりふに度肝を抜かれつつも、猪鹿蝶などの花札の役に魅了された人も多いはず。そこで今回は、「侍魂」の中でも牙神幻十郎をテーマとしてピックアップし、牙神幻十郎のイラストとノベルを掲載するサイトをご紹介。また、牙神幻十郎は新作「SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS」にも登場し、しかも今月号で紹介している新作「サムライスピリッツゼロ」への登場も控えているということなので、今回ご紹介するサイトをぜひともご覧いただきたい。

検索サイトは「侍魂」専門のサイトをご紹介。なお、「侍魂」は海外でも固定ファンが多く、検索専用サイトで「samurai spirits」と検索を行なうべし。また「侍魂」専門の即売会のサイトもご紹介しているので、興味のある人はチェックしてほしい。

十早寝早起十　山本速音

http://www.tees.ne.jp/~sonic/index.html

牙神幻十郎イラストは、「大人数絵」のコーナーに設置されている。老若男女を問わず、かわいいタッチで描かれており、見てるだけでも幸せなサイト。

SNK FREAK　AKIRA

http://homepage2.nifty.com/tonnkichi/

なんと iモード(http://homepage2.nifty.com/tonnkichi/telephone/i_telephone.html)にアクセスして待ち受けイラストなどがゲットできる良質サイトだ!

士魂の追憶　中島至誠

http://www.h4.dion.ne.jp/~aglio88/

サイトには「侍魂」のさまざまなキャライラストが掲載されている。牙神幻十郎の渋いイラストもあれば、シャルロットの魅力溢れるイラストもあって、幅広いファンを獲得できそう。

水月　橘燕

http://utsuriduki.fc2web.com/

すべてが和風にこだわったサイト。掲載される牙神幻十郎もかなりハンサム。あちこちに和テイストがあり、日本人なら「侍だよな……」と感じさせてくれる。

牙神　至上主義　久慈幻京

http://www.medianetjapan.com/2/17/entertainment/genkyoukuzi/

牙神幻十郎オンリーサイト。イラスト・ノベルともに楽しめる。一部女性向もあります。チャットコーナーもおすすめ! 「SVCチャット」も新設。牙神好きならぜひとも参加を!

かわいい・かっこいいが楽しめる

龍旋　龍田ろく

原稿執筆時のトップページはこの個性溢れる牙神イラスト!

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Part/7912/

ポップなタッチと色使いが特徴的なイラストを楽しめる。サイトで扱うゲームは、「侍魂」と「サイキックフォース」、「ポップンミュージック」など幅広いジャンルを扱っている。テイストの違うキャラクターを見事に描いたところに、作者の才能を感じとれる。

『侍魂』を独自の世界でCG化

静音　HINA

サイト内には同人活動やイベント参加情報も記載されている!

http://www1.plala.or.jp/HINA/

オススメは牙神幻十郎も取り扱われている「現代版侍魂（オリジナル）」のコーナー。「侍魂」ワールドのキャラが現代世界でリメイクされており、こういった手法もあるのかと考えさせられる。もちろんナコルルなどの「侍魂」キャラの押さえるべきツボは、かわいいイラストで押さえてある。

世界観のあるメニュー

シピリカ　一文字蛍

勢いあるイラストと「侍魂」の世界観との融合を感じよう!

http://www003.upp.so-net.ne.jp/shipirka/

全般にナコルル中心のサイトとなっているが、スピード感と重量感が感じられるイラストと、花札化されたメニューアイコンは「侍魂」の世界感を盛り上げ、プレイヤーならワクワクすること請け合い。「楽書きイラスト」に掲載されているかっこいい牙神幻十郎は、必見!!

GIFアニメも楽しめる

you-kara　しんご

イラストを鑑賞しつつ、ノベルの世界を想像しよう!

http://you-kara.hp.infoseek.co.jp/index.htm

サイトにはイラストとノベルが掲載されている。牙神幻十郎のイラストは「galler2」の「切り結ぶ」にて覇王丸との鍔迫り合いとして掲載されている。緊迫した描写の中で、牙神幻十郎の独特な雰囲気がうまく表現されているので、ぜひともチェックしてほしい。

ぽんしゃぶ弐号　O津

http://www5b.biglobe.ne.jp/~hitokiri/

「侍魂 天草降臨」を中心としたサイト。イラストは攻略ページ「天草降臨をやろうじゃないか!!」の一番下に掲載されている。素晴らしいセンスに牙神幻十郎好きは驚愕せよ!

皮肉屋本舗　CYNIC

http://www.geocities.co.jp/Playtown-King/2356/

「侍魂」オンリーサイト。トップページののぼりがおしゃれ。見る者を引き込むギャグパワーがサイト全体に流れる。また、かわいいイラストもほかのサイトには無い持ち味!

半熟生侍　瀧上紫狼

http://www5a.biglobe.ne.jp/~namasamu/

ナコルル中心かと思いきや、トップページのメニューにさりげなく牙神幻十郎がアイコンとして登場。イラストとノベルの両方を楽しめるお得なサイト!

河内屋工房　とうま浩

http://www3.plala.or.jp/kawachiya-kobo/index_main.htm

「そのほか（版権モノ）」に牙神イラストがある。サイトは7月に「Scar Face Web（http://toma.pekoti.to）」と名を変え引越しの予定。COOLな牙神を堪能せよ。

ヴィルヘルム・マイスターのシュギョウジダイ。　三田鳥子

http://www.tekipaki.jp/~t-bird5/index1.html

ノベル中心サイトで、「OTHERS」→「真侍魂（幻十郎好きオールキャラ）」とメニューを辿るべし。想像力をかき立てる小説群の完成度は、他の追随を許さない。

『お気に入り』検索サイト

「SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS」での牙神幻十郎、そして新作「サムライスピリッツゼロ」の登場と、再び人気に火が付きそうな「侍魂」。対戦格闘ゲームの中でも異彩を放つこのゲームは、今でもプレイする者を魅了して止まない独特の味わいがある。そういった世界にどっぷりとハマってしまったら、すぐにでもホームページを検索したくなるのが常。「侍魂」のすべてが知りたいと思ったらなら、専門の検索サイトで探すのがベスト。そこで推薦するのが、「侍道（http://www.samusupi.com/s_search.html）」だ。「侍魂」専用検索サイトということで、CGなどのジャンル別検索に加えてキャラクター別の検索ができる。これは大手検索サイトには難しい機能であり、オンリーだからこそ実現できているものだ。なお、原稿執筆時には新システムに移行中であったため、新規サイトの登録をしばらく見合わせていた。「侍魂」（特にナコリム）サイトは今でも健在であり、これからもぜひリンクを充実していってもらいたい。サイト登録ができるようになったら、「侍魂」を取り扱うサイトの管理者にはサイト登録をお願いしたい。

「お気に入り」PLUS

お気に入りのイラストや同人誌を探すには即売会、それもオンリーイベントが作者との交流も深まったりしてオススメ。ということで「侍魂」オンリーイベントのサイトをご紹介。中でも、関西侍祭運営委員会による「関西侍祭（http://www.lares.dti.ne.jp/~nakoruru/samurai/）」がオススメ。なお、筆者も遊びに行く予定だったりする。

使って遊べる!! アルカディアクーポン ～クーポン新時代！～

8月になりました！　夏休みの宿題は順調に進んでいるかな？　勉強に疲れたら、クーポンを持ってゲーセンへ小休止しに行こう！

海～ポン

マンガ：今井神

アルカディアクーポンニュース 改

クーポン加盟店、更に増加中！

今月も新規加盟店が、五店舗増加！　加盟店ピックアップは「the 3-RD PLANET OZ」と「ナムコ ハマボール」の二店舗を紹介しちゃうぞ！

今井先生のクーポン漫画も大好評で、ますます好調のアルカディアクーポンをよろしくネッ！

今月の新店舗

今月は「ジョイランドタイトー天六（大阪府）」、「プレイシティキャロットなんば店（大阪府）」、「アベニュー北口店（山梨県）」、「GAME IN ナミキ（東京都）」、「プレビジョイカム常陸大宮店（茨城）」五店舗が加入！　近くに住んでいるみんなはドンドン遊びに行ってみてね！

加盟店募集中！

クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を！

読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております！

■郵送：〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX：03-5433-7212
■E-Mail：location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポン加盟店一覧●

都道府県	店名	住所	電話
静岡県	セガワールド静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル1F	☎054-252-3591
静岡県	セガワールド藤枝駅南	静岡県藤枝市田沼１－１７－３１	☎054-636-4416
静岡県	ハイテクランド宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
静岡県	ブリッズ南浜松店	浜松市新橋町1956	☎053-442-7235
静岡県	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
静岡県	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
愛知県	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
愛知県	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
愛知県	ゲーム塾AGC	一宮市宮地1-14-8	☎0586-43-8138
愛知県	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
愛知県	セガワールド一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
愛知県	セガワールド岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
愛知県	ハイテクセガ金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
愛知県	ハイテクセガ豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
愛知県	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋B1	☎0532-55-6088
愛知県	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市日野町ベルタウン2F(昭文堂書店)	☎0598-21-1211
三重県	セガワールド生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガアリーナ浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F~3F	☎077-523-7015
滋賀県	ビクトリヤ(フウキグループ)	大津市栄町6-29	☎077-533-3140
滋賀県	セガワールド甲西店	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
京都府	ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
京都府	西院コットンクラブ(フウキグループ)	京都市左京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
京都府	下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
京都府	スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル1F	☎075-502-5765
京都府	セガワールド六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	GAME Dino 家具団地店	牧方市長尾家具町1-7-7	☎072-867-7357
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
大阪府	アミューズGiGi	大阪市天王寺区上汐3-3-5	☎06-6775-6051
大阪府	アミューズメント ギガ(フウキグループ)	牧方市西禁野2-1	☎072-849-4161
大阪府	アミューズメントパーク エルロフト	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
大阪府	ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
大阪府	心斎橋GIGO	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
大阪府	タウンスポット高槻店(フウキグループ)	高槻市西冠3-1-3	☎0726-75-8530
大阪府	チャレンジャー ガムガム店	吹田市岸部南1-24-9	☎06-6317-0433
大阪府	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
大阪府	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
大阪府	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F	☎0722-23-9915
大阪府	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
大阪府	チャレンジャープリプリランド	吹田市千里山東1-10-3	☎06-6387-4396
大阪府	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1F~2F	☎06-6645-7692
大阪府	パラシオ高槻店	高槻市高槻町16-11	☎0726-84-7082
大阪府	ファミリーガーデンパートⅡ	大阪市西区九条1-11-6	☎06-6583-0732
大阪府	アミュージアム南津守	大阪市西成区南津守6-1-70	☎078-271-0335
大阪府	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
大阪府	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎06-4398-1224
奈良県	キャノンショット(フウキグループ)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3218
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
和歌山県	プレイシティキャロット和歌山店	和歌山市雑賀町77	☎073-431-8559
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
広島県	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
広島県	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージ1F	☎082-921-8576
広島県	ブリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1F	☎082-222-8072
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル1F	☎087-868-6007
香川県	セガワールド高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
香川県	マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
高知県	ブリーズ	高知市はりまや町1-1-19	☎088-872-8789
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
福岡県	アカトンボ産大前店※2	福岡市東区松香台2-2-2	☎092-662-8705
福岡県	アカトンボ西新店※2	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
福岡県	スーパーアカトンボ香椎店※2	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
福岡県	トンボ大橋駅前店※2	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
福岡県	ハイテクセガ七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
福岡県	セガワールド多の津	福岡市東区多の津3-6-18	☎092-612-7094
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
佐賀県	プレイハウスアスカ	伊万里市浜町五番街 エル アスカビル2F	☎0955-23-2895
長崎県	セガワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
熊本県	セガマービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
大分県	セガワールド中津※3	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
大分県	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
大分県	プラット中津店	中津市東本町4-3	☎0979-27-1255
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589

※2：**トンボグループ**はメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル30枚サービスとなります。
※3：**セガワールド中津**はメダル1000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

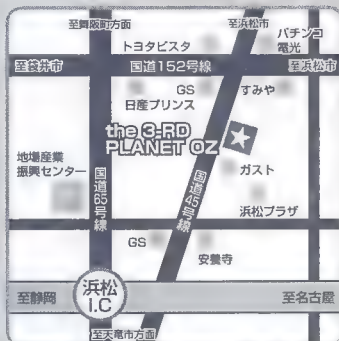
加盟店ピックアップ!! Vol.4

静岡県 the 3-RD PLANET OZ

アクセス
浜松インターを出て、舞阪町方面に車で10分、国道152号に出たら浜松市方面に進みパチンコ屋「電光」前の信号を右折。

営業時間
9:00~24:00

対応ゲーム
100円ゲームならどれでもご利用できます。

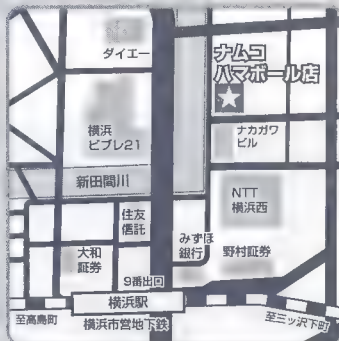
スタッフより
「WCCF」は月一で大会を開催！プライズに力を入れています。景品の充実には、自信アリ！

神奈川県 ナムコハマボール店

アクセス
横浜市営地下鉄、9番出口より徒歩5分ハマ・スポーツセンター(ハマボール)2階のフロアです。

営業時間
10:00~24:00

対応ゲーム
ビデオゲーム100円1プレイに対応。そのほかの対応ゲームは従業員にお尋ねください。

スタッフより
クーポンで名作ゲームをプレイしてみませんか？

新クーポン使用上の注意

- ●切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。
- ●「コピーチケットではないか」、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- ●加工をすると、無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- ●同じお店では1日1回使用が原則です。
- ●クーポンは、お店によってはサービスの内容が異なるので、お店に確認をしましょう。
- ●下の加盟店リストから、突然消えていく店舗もあります。毎月加盟店を確認してから出かけてください。
- ●アルカディアを切り離したくない人は、本誌を持参しても使用可能です。
- ●クーポン使用の際にお店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えましょう。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

都道府県	店名	住所	電話
北海道	麻生アミュージアム	札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生ビル1F	☎011-736-6166
	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
	クラブセガ札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
	スガイ北24店	札幌市北区北23条西4丁目2-39	☎011-757-8540
	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目 タニイビル1F	☎0157-26-4485
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテクセガ盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
宮城県	ナムコ プラボ仙台泉店	仙台市泉区松森字上河原1-1	☎022-773-4171
	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビルB1	☎022-267-1834
秋田県	ハイテクセガ秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
福島県	ハイテクランドセガ郡山	郡山市西ノ内2-11-40	☎024-939-1411
茨城県	ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
	プレビジョイカム常陸大宮店	那珂郡大宮町石沢字梶内1818	☎0295-52-4444
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
	セガワールド伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1	☎0270-32-9775
	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
	セガワールド渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	basara-cafe	所沢市小手指町1-43-2	☎070-5453-6776
	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
	キャロム川越	川越市神明町60-13	☎049-223-8522
	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビルB1	☎048-269-8119
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル1F	☎047-493-7537
	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1	☎0471-44-5597
千葉県	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
	ハイテクセガ柏	柏市柏1-1-11 丸井ビルB1	☎0471-63-9844
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3	☎03-3558-9766
	MOMアミューズメント西葛西店	江戸川区西葛西5-1-5	☎03-3675-8737
	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山B1~1F	☎042-389-3461
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
	荻窪GAME-EXC	杉並区上荻1-16-16 ユアビル1 1F	☎03-5397-9551
	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
	ゲームファンタジア サンシャイン店※1	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1F~3F	☎03-3971-9601
	アドアーズ 渋谷店※1	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F~4F	☎03-3496-5856
	アドアーズ ミラノ店※1	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1F~3F	☎03-3200-0884
	アドアーズ 八王子店※1	八王子市東町11-3 センチュリーステーションビル B1~4F	☎0426-48-1288
	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3200-5517
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F	☎042-529-7837
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルポンテビル2F	☎03-3405-4379
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビルB1	☎042-710-0508
	プレイランド ビックチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
	池袋GIGO	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
	GAME IN ナミキ	世田谷区松原2-27-14	☎03-5300-5747
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
神奈川県	MUTHOS(ムトス)イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2	☎046-257-2413
	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
	ゲームプラザニューヨーク大船	鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F	☎0467-44-0027
	ハイテクランドセガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
	プレイシティキャロット横浜店	横浜市西区南幸1-2-7	☎045-314-7778
	ナムコ ハマボール店	横浜市西区北幸2-2-14 ハマボール内	☎045-320-9291
新潟県	J-LAND	新潟市万代1-1-22	☎025-241-2149
	ゲームメイト	新潟市花園1-1-1	☎025-248-2163
	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館1F	☎025-224-4838
	タカラ島プラーカ店	新潟市笹口1-2 プラーカ2 6F	☎025-240-2318
	タカラ島古町店	新潟市古町通8番町1493 大竹座ビル1F	☎025-222-5375
	チルコポルト上越店	上越市下門前薬島810-1	☎0255-45-2608
	ハロータイトー新発田店	新潟県新発田市舟入町 3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド カケオ	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
石川県	ハイテクセガJR金沢	金沢市広岡口1	☎076-260-3844
	P.A七尾店	七尾市藤野町ロー38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
山梨県	アベニュー北口店	甲府市北口2-9-11	☎055-254-9565
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
	セガワールド豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル1F	☎0267-25-0313
岐阜県	岐阜GIGO	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
	セガワールド高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
	the3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
	ゲームコンドル駒形本店	静岡市駒形通り1-1-33	☎054-253-0161

※1:**ゲームファンタジア・アドアーズ**はメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1000円分のメダルをサービスいたします(お求めの前にクーポンをご提示ください)。

ハイスコア全国集計

6月15日 時点

HI-SCORE

「ただのクリアでは物足りない」
そんな想いから始まったのかもしれない。
ここにいる自分を認めてもらうため。
ここにいる自分を認めてあげるため。
あいつには絶対負けたくないから。
ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

来たれスゴ腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ!

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意下さい。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行きつけのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

229,107,140

再訓練を命じて♡BEF

個人申請 ゲームオスロー立川2号店(東京)

2億点を余裕で突破

前回の集計から8000万点以上の伸びを見せているが、ルート選択や稼ぎの方針は変わっていない。1面はすべてボーダーレッドで進み、それ以降はイエロースタートでわざとミスし、レッドを進んでいる模様。

気になるランクの調整だが、できる限り難しくなるのを押さえ、現実的にALLクリアできる範囲にしている模様。これはランクが上がれば上がるほど稼げるが、5面と6面のボスが強くなり過ぎてクリアが厳しくなるからだ。

点効率は3面クリア時、約1億点、5面クリア時1億8000万点と、前回の集計に比べて後半面が非常に伸びている。ちなみに2位のプレイヤーは2億1000万点台だったが、5面と6面の点数が命運を分けた結果となった。

また、次回から6Aから6Dまでの最終面別集計を開始。6A、6B、6Cに行きつつスコアを稼ぐには、実にさまざまなルート選択が考えられるため、そのパターン構築もかなりアツく盛り上がっていきそうだ。

裏2周 タイプB

365,227,434

いまきち

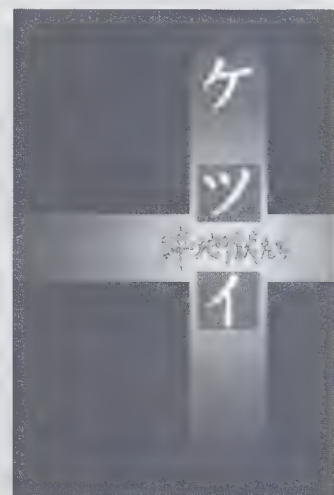
ゲームインナミキ(東京)

ついに裏2周目クリア達成!

これまで数カ月の間、最終ステージである2周目5面で記録が止まっていた裏2周目だが、今回ついに真ボス「エヴァッカニア・ドゥーム」を撃破し、裏2周クリアが達成された。

クリアにここまでの期間を要した理由として考えられるのが、撃ち返し弾の多さをはじめとする難度の高さと、異常ともいえる裏2周目への突入条件の厳しさだろう。

やはりスゴ腕のプレイヤー陣でも、「ノーミス、ノーボム、1億2000万点以上」という条件は、大きな障害になったようだ。また、ボスの攻撃の弾道に、若干のランダム要素があることも厳しい理由の一つだろう。

それらの障害を乗り越え、裏2周クリアー番乗りを果たした、いまきち氏の腕前と粘りには脱帽というほかない。今後はどこまで点数を伸ばしていくのか目が離せないところだ。

金 大正

6,133,522,020

運子太郎

ゲームプラザキューティ（大阪）

ふみこ・O・V

4,851,995、620

AKI-千秋

個人申請 株式会社ナムコワンダータワー京都店（京都）

日向 玄乃丈

5,334,275,940

KDK-TAKEYUKI

グッデイ21（東京）

ロジャー・サスケ

5,736,157,740

GFA2-ISO@締切10日前

トライアミューズメントタワー（東京）

ニーギ・GB

5,079,667,800

Y.S.333

スポラ九品寺&ショールーム（熊本）

2P同時プレイ

5,736,187,300

服部（左手）、（右手）

ゲームBOX Q2（愛知）

今回も巫女さんがブッチギリ

8部門の内、4部門のプレイヤーの顔ぶれが変わっているスコア戦線だが、相変わらず目に付くのが【結城小夜】でのユセミ氏の飛ばしっぷり。ほかの部門では数億点の間に何人ものプレイヤーがひしめき合っている状況だというのに、小夜だけは2位との差が10億点以上という異常現象が発生しているありさま。このまま独走状態を維持するのは想像に難くないところ。

全体的にステージ道中の8倍破壊、そして回収の兼ね合いに関しては、この一カ月で信じられない早さでパターンが進化したようで、それがそのまま今回のスコアにつながっている。

さらに本作で大きなポイントとなる1-2、2-2ボスのビット&盾稼ぎに関しても、タイムがゼロになると出現する鬼が出てきてからも、かなりの時間粘って稼ぐなど、一見強引とも取れるアプローチで点数をひねり出しているという恐ろしさだ。

また、多くのプレイヤーの頭を悩ませているのが3-1ボスである、通称「ブロック地帯」。どのキューブを破壊して、何列同時に消したかによって大きな点差につながるがのだが、残りタイムとの兼ね合いで思わぬ障壁となっている。

玖珂 光太郎

5,972,603,810

颪

個人申請 ゲームセンターB-1（千葉）

結城 小夜

6,451,022,110

生麦生米巫女みこ小夜ちゃん巫女巫女ユセミ

グッデイ21（東京）

4,329,200

ねこYMA-TIT-経（つね）

ゲームファクトリーマグマ川越店（埼玉）

消える瞬間を斬れ

サイドビュー横スクロールアクションの本作には、普通にプレイしていてはなかなか気が付かない稼ぎがある。

その大きなスコア稼ぎのポイントになるのが3面ボス。このボスが瞬間移動して消える瞬間に、ある特定のタイミングで攻撃を当てると、12,200点が加算されるのだ。

この稼ぎを少しでも多く実行するためには、あまりパワーアップせずに自機の攻撃力が低い状態で進む。こうすることで、より多くの回数稼ぎを成功させられるのだ。また、同ステージ道中は、多少のダメージを受けても急いで進んでタイムを温存し、先述のボスでの稼ぎを時間の限り成功させるのだ。

今回の更新は以前のスコアを4万点ほど更新しているが、一説によるとまだまだ大きく伸びる余地があるそうなので、今後のさらなる更新に期待したいところだ。

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
タイムクライシス3	1人プレイ	3,753,530	TYO-チョイ@目標まで25万！	個人申請 アミューズメントギガ（東京）
	2P同時プレイ	3,422,950	TYO-チョイ&元住T.O	個人申請 アムネット（東京）
バトルギア3	弩級 逆走	3' 08" 743	SKN9	プレイシティ中央町店（鹿児島）
	超弩級 順走	2' 32" 749	ミケイ	イミグランデ相模原店（神奈川）
	超弩級 逆走	2' 40" 455	1107	プレイシティ中央町店（鹿児島）
	超初級 逆走	2' 17" 049	SKN9	
ザ・警察官2 全国大追跡スペシャル		6' 45" 833	D・Y-YAMATO改名記念	アミュージアム草津店（滋賀）
ポップンミュージック 9	カントリー	395,451	AFRO	アミュージアム草津店（滋賀）
ザ・キング・オブ・ルート66		343,700	メンテに感謝RDX-寛乃介	個人申請 AMサントロペ池袋店（東京）
レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ		1,647,300	式神Ⅱに関する記憶は消去しました。さきお	えの木（高知）
スタートリゴン		668,990	娘誕生記念SKM-地上絵㊦	個人申請 ファイブオー津店（三重）
宇宙大作戦チョコベーダー		139.70%	WIZ先生「ゴチになります」T^3-K.K	レジャーパレス（北海道）
ギルティギア イグゼクス	梅喧	22,260,200	ねこのタマ（レディース カナブン元総長）	えの木（高知）
機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX	連邦・シングル	23,747	ヒビキ	ゲームBOX Q2（愛知）
アクアラッシュ	初級	262.23	NGP-ANP	アベニュー北口店（山梨）
斑鳩	イージー	32,571,160	頑固家FC結成！HPW-C.I。	個人申請 アリス金山（愛知）
式神の城	結城 小夜	6,367,782,710	ON！	個人申請 アミパラウェルカム（岡山）
	金 大正	5,532,817,990	半年ぶりの更新@PNI-水・那-YOSH	青葉台ガリバー（神奈川）
ストライカーズ1999	F-22ラプター	3,346,500	L2A-A01-逝ってよし夫先生	アババ天神橋店（大阪）
どきどきアイドルスターシーカー	どきどきアイドルモード	14,931,020	ERO@萌たんは世界一可愛いお嫁さん♡	グッデイ21（東京）
	スターシーカーモード	28,164,090	檜山萌@EROっちは優しい旦那様ですよ♡	
ビートマニアⅡDX 5th style	ニューウェーブ	7,303	QED	GAME's WiLL（京都）
	UG	7,334		
クレイジータクシー ハイローラー	グリッターオアシス	368,965.76$（522人）	Sig-EVB@クレタクスレの288	個人申請 ダンクショット（愛知）
新豪血寺一族 闘婚～Matrimelee～		2,370,000（大山礼児使用）	!?氏	個人申請 ゲームセンター塚本キング（大阪）
ギルティギア イグゼクス #RELOAD		22,031,500（エディ使用）	FJC@式神変人ヒレフスガイイ	個人申請 あみゅ・Z（福岡）
闘幻狂 ROAD OF THE SWORD	朱星寒	32,685,400	撃郎	GAME'S MILK（京都）
	上官蓮	57,117,700	ムカリ	
	呉品	29,028,900	撃郎	
	熊千千	63,909,500	H.M	GAME IN ナミキ（東京）
	黄荷	54,487,000	ムカリ	GAME'S MILK（京都）
	葛天雷	56,002,000	撃郎	
ケツイ 絆地獄たち	通常2周 タイプB	326,209,756	いまきち	GAME IN ナミキ（東京）
頭文字D Arcade Stage Ver.2	妙義 右回り	2' 51" 353	ぎるはま㊙隊長㊎㊝	イミグランデ相模原店（神奈川）
	赤城 下り	2' 12" 648	プロジェクト零byビルチャン	
	秋名 下り	2' 45" 410	EXTRA_HC@海月事務所	
	八方ヶ原 復路	2' 12" 061	パピンコ@SSP	

講評

今回集計開始の新作は無く、**クレイジータクシーハイローラー**から講評に入っていきます。コンボをつないで客単価を上げたら、後はどれだけプレイを続行し続けられるの勝負。ちなみに今回トップのプレイ時間はなんと4時間という長さ……。また、枠内で300秒ほどドリフトして4万$ほど稼いでいるようです。

新豪血寺一族 闘婚～Matrimelee～は使用キャラがクララから大山礼児に変更しています。ダッシュ流炎昇をひたすら当てているとのこと。

ギルティギア イグゼクス #RELOADも稼ぎ頭がエディに代わりました。分身を利用した効率のいいゲージためと、移動攻撃からの低空イグゼキューターがポイントのようです。

闘幻狂 ROAD OF THE SWORDは軒並み大きく点数を伸ばしてきています。これはルート選択が究極ルートに変わったためですが、点数が高くなる分、難度も相当上がっているとの話です。

激戦が続く**頭文字D Arcade Stage Ver.2**は、イミグランデ相模原店のプレイヤー陣が際どいところで逃げ切り！ 限界は近い？

まさにTYO-チョイ氏の独壇場といえる**タイムクライシス3**は、1面ボスでライフを2個犠牲にしての手榴弾稼ぎが加わった模様。さらに【2P同時プレイ】も元住T.O氏とのコンビプレイが見事に炸裂しています。

マイクに向かって「ニトロ！」と叫ぶ、**ザ・キング・オブ・ルート66**は2-5で音声認

君もチャレンジ！

当コーナーではあなたが出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。　※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請に限っては、官製ハガキやFAX（03-5433-7212）でも受け付けます。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること（部門によっては二人になる場合があります）。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）

・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうものどちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

← 個人申請ハガキ記入例

ゲーム名　怒首領蜂　集計部門（キャラ・コースなど）　ストーリーモード
スコア（タイム）　23,646,800
面数　全25面ALL　難易度　工場出荷設定（完全ノーマル）
備考　うさぎ使用　残×5
連付き（シンクロ30連）　同付き
達成日　2005年　12月　31日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
残機ボーナスが1機100万なので、ノーミスは必須です。
道中はすべての面でギリギリまで稼ぐのですが、
永パ防止キャラのたぬきが出ると死亡確定なので、
クリアするタイミングが重要です。
点効率は1面クリア時　約84万
10面クリア時……約1,020万
20面クリア時……約1,750万です。
ゲームセンター　名前 アミューズメント アルカディア
電話 03-5433-71××
住所　東京都世田谷区若林1-18-××
スコアネーム（最大20文字）　TKN-NSK
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　鈴木 雅弘　㊞

ゲーム	部門	スコア	スコアネーム	店舗
ストライダー飛竜2		29,146,900	語り継ぐはハートブレイカーズの魂。AAZ	えの木（高知）
テトリスT.A. PLUS	ノーマル	554,971	はあはあマン	レジャーパレス（北海道）
スペースボンバー		10,385,300	やまもと	ゲームサファリ穂積店（岐阜）
19XX	震電	20,464,200	頑固家FC HPW-ふたすじ♡T.N。	アババ天神橋店（大阪）
ストリートファイターEX2	リュウ	3,433,700	推定学園スコアラー部	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
ブレイジングスター	ウィンディナ	68,909,030	仄かな焦燥感を噛みしめつつ自堕落な人生	デイトナⅢ（埼玉）
バイパーフェイズワン NEW Ver.		16,316,868	NER	個人申請 アミューズメント双葉（東京）
ハイパーデュエル		2,705,685	kluteいいねー Ⓐ	GAME's WiLL（京都）
アクウギャレット		11,316,760	DBS（硬派強化）	デイトナⅢ（埼玉）
ガンバード	ヤンニャン	2,316,600	SYO	GAME IN ナミキ（東京）
オペレーションラグナロク	連付き	7,335,450	家庭用版完成記念♥ CLAW-やまも㋲	個人申請 NOVAステーション（愛知）
	連無し	6,684,500	公開手でヘトヘト CLAW-やまも㋲	ゲームBOX Q2（愛知）
餓狼伝説スペシャル	キム・カッファン	2,773,700	SILEIGHTY 真子です。	アミューズメントスタジアム豊中（大阪）
	テリー・ボガード	2,813,600	SILEIGHTY 沙雪です。	
ゲーム天国	タイムアタック ブーベラ	14,126,770	PPR-KTL-IZK	アババ天神橋店（大阪）
ファイヤーバレル	連無し	11,714,800	きの	ゲームサファリ穂積店（岐阜）
ビューポイント		4,677,390	IMU-AT2 ムカデが1UP出さない。	GAME IN ナミキ（東京）
ストリートファイターⅡ	E・本田　連付き	1,881,900	L2A-大明神	GAME's WiLL（京都）
ウィロー	残ゴールド	251,525ゴールド	SOF-KOU-MI	デイトナⅢ（埼玉）
ナイトストライカー	R	96,902,440	HOLiNO	トライアミューズメントタワー（東京）
ゲイングランド	2P	63,208,075	ドラ博士H.S＆経（つね）	トライアミューズメントタワー（東京）
オメガファイター		15,181,290	Clover-YMN	西千葉スターダスト（千葉）
ジェミニウイング		2,316,770	PPR-KTL-IZK	アババ天神橋店（大阪）

アルカディア8月号にて下記のスコアが集計から漏れていました。こちらが5月20日時点での全国一位のスコアでした。訂正するとともに、スコアラーの皆さま、読者の皆さまにお詫び申し上げます。

●式神の城Ⅱ

ニーギ・GB

4,727,528,820

カミーユ・ビンタ

個人申請 プレイハード50春日井店（愛知）

識ミスでの2千点落ちだそうで、次回最終スコアとの予告付きです。果たして次回347千点突破なるか？

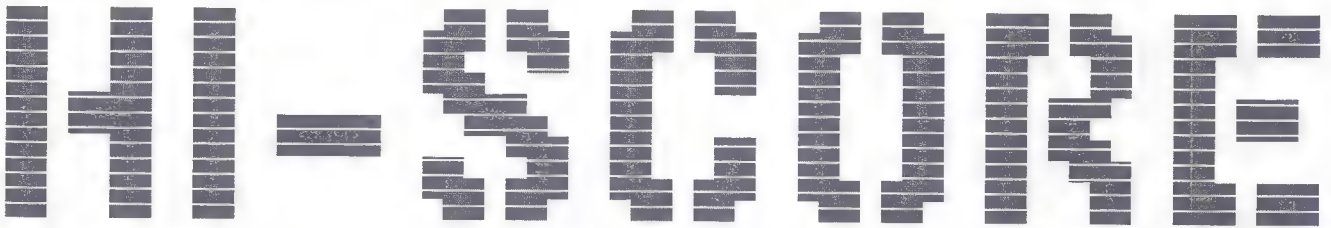
続編が出てもまだ更新は止まらない**式神の城**は、今回2キャラが更新。【結城 小夜】は「予選13・6億、560秒で後半は最悪だった」とのコメントがありました。

久々更新の**ストライカーズ1999**の【F-22ラプター】は機体の性能上、ほかの機体に比べてボスのダブル取り成功の確率が高いため点数を伸ばす可能性があるとのこと。

バイパーフェイズワン New Ver.は勲章611個回収、もちろんノーミス、ノーボムで4面以外はオール100％でのスコア更新。なぜか4面だけ画面上の敵をすべて撃っても破壊率が99％になるのだけは永遠の謎か？

ハイパーデュエルはもっとも大きな稼ぎ面である、5面の1万点アイテムを完璧に回収するパターンが完成しているようです。

ガンバード2の【ヤンニャン】はゴーレム×2、2周目列車面無しでつなげるという、ほとんど理想の形でのスコア。事実上終了といってもいいのではないでしょうか？

危険を冒して稼ぐ、危険推奨稼ぎゲームの元祖といえる**オメガファイター**は、160万点以上の大幅な更新をみせています。実は画面の表示通りに点数が加算されない現象など、スコア関係だけでもさまざまな現象が確認されています。そんな中で、大きな点数に結び付く隠しネタが今回の更新につながった模様です。ちなみに1周目終了時の点数は823万だそうです。

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。なお、★に関する特別な集計はありません。

今月も激しい店舗同士でのハイスコア争いが行なわれた。中でも今月の注目店舗は、神奈川県のイミグランデ相模原店。なんと、申請されているすべてのスコアが全国一位。積極的にプレイヤーが参加したくなるようなイベントを企画する店舗の努力が、ぎるはま(爆)隊長(欽)(無)を始めとするトップスコアラーたちを引き付けるのだろう。

ゲームファクトリーマグマ川越店

埼玉県川越市脇田町9-3 ☎049-222-8839

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	剣豪	4,329,200	ねこYMA-TIT-経(つね)	ALL (集計店祝!)
2	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル(タイプA)	1,939,257,310	RED	2周ALL EX強化とりあえずテキトーに…
3	式神の城Ⅱ(玖珂 光太郎)	5,463,926,890	ERT上尾人	壱式 ALL ミス連発(汗)
4	式神の城Ⅱ(ロジャー・サスケ)	4,391,578,670	まったりと-東千史郎@P.R.E	壱式 ALL ×8 24274
5	プロギアの嵐(ミリタント)	72,456,140	SND-F.O	γ 2周ALL 残2 B2 ラスボスで4ミス

フリーウェイ八戸店

青森県八戸市長苗代4-1-20 ☎017-820-5612

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ(玖珂 光太郎)	5,352,682,380	KLES・EXILE	弐式 ALL 銭32033
2	式神の城Ⅱ(結城 小夜)	4,054,778,470	ICY	壱式 ALL 銭17721
3	式神の城Ⅱ(ニーギ・GB)	4,124,694,040	ニーギニギ KLES-KYT	壱式 ALL 銭20542
4	ケツイ 絆地獄たち 通常モード タイプA)	242,676,565	TGA-け~はち@オレ押したって 位	2-5 1周残 6B3 1.55億
5	ストライカーズ1999(X-36)	2,919,800	KLES-S・T 店内で吠えないよーに	ALL ノーミス 残B×5

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通8丁目南3-10 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	宇宙大作戦 チョコベーダー	139.7%	WIZ先生「ゴチになります」T³-K.K	122-151-146-140
★	テトリス T・A PLUS(ノーマル)	554,971	はあはあマン	ALL 3'01"96
3	ボーダーダウン	80,788,760	Mr.レバー回し ライバルがいない!?	ALL 連なし 6B
4	ファイナライザー	8,056,600	Mr.X パレス 影のエース	連付 このゲームカンストいるの?(ノーマルで)
5	ストライカーズ1945(メッサーシュミット)	1,217,800	Mr.動体視力 ゼロ君	2-5 連付

ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル1F ☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ボーダーダウン	167,711,250	18000枚	6D ALL 閉店直前の為 連付 クリア重視
2	式神の城Ⅱ(玖珂 光太郎)	5,051,608,870	ようやく出ました MJN-T.Y	ALL ノーマル 弐式
3	式神の城Ⅱ(2P同時プレイ)	4,102,667,900	4研EPM	ALL ニーギ・GB 壱式 玖珂 光太郎弐式 DP ノーマル 6ミス
4	アルゴスの戦士	10,756,160	最終面かなり妥協	ALL ノーマル 約30万点落ち
5	R-TYPE	2,161,600	Nikki	ALL 連付 1-7稼ぎ1ミス

ハイテクセガ盛岡

岩手県盛岡市大通2-6-11 ☎019-623-2562

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ(日向 玄乃丈)	4,120,665,050	T.kiz	ALL 壱式 4ミス
2	ケツイ 絆地獄たち(通常モード タイプA)	218,651,023	今頃あずまんがにハマッた人	2-5
3	ケツイ 絆地獄たち(通常モード タイプB)	212,672,525	なまこDIS	2-5 1周 1.59億
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	1,550,100	さきお先生 やらんの?KOL	ALL 同なし マキシマ落ち
5	カプコン VS. SNK2	3,837,608	T.kiz	ALL Aグル リョウ・ジョー・ルガール

レタス702

北海道札幌市北区北7条西2-15-1 TMビル1F ☎011-737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ(玖珂 光太郎)	4,698,243,460	龍神TSP(撃ち返し狂)	ALL 弐式
2	式神の城Ⅱ(日向 玄乃丈)	4,538,218,120	VAN	ALL 壱式
3	闘幻狂(上官瑾)	21,218,100	麻婆豆腐と羊羹が大好き!そしていつも笑顔	ALL 3幕 左ルート
4	闘幻狂(呉品)	18,823,000	ワダアキラ(いつも笑顔)	ALL 3幕 左ルート
5	斑鳩(ノーマル)	35,314,250	T³-CYR-WIZ	ALL

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	式神の城Ⅱ(ロジャー・サスケ)	5,736,157,740	GFA2-ISO@締切10日前	ALL 繋がる気配無し
★	ナイトストライカー(Rゾーン)	96,902,440	HOLiNO	RステージALL パシフィスト(Hでヘリ+2機込み)
★	ゲイングランド(2P)	63,208,075	ドラ博士H.S &経(つね)	2P同時ALL 連付 まだこれから
4	剣豪	4,064,800	ねこYMA-TIT-くんに経(つね)	ALL
5	ファイネストアワー	6,716,600	FANCY-KETOSE	ALL

ゲームセンタードリーム

宮城県仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビルB1 ☎022-224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバーⅡ(タイムアタック・ラファエル)	2'40"15	わはー	ALL
2	ソウルキャリバーⅡ(タイムアタック・ユンスン)	2'51"00	わはー	ALL
3	ソウルキャリバーⅡ(タイムアタック・タキ)	2'51"63	わはー	ALL
4	パズLET	170,230	わはー	ALL
5	ティンクルスター スプライツ	1,251,060	にばー	ALL 連付 スプライツ

釧路スガイ ゲームプルプル

北海道釧路市北大通6-1-2-2 ☎0154-22-8670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ(2P同時プレイ)	2,145,684,000	Y.K&8810	ALL 玖珂 光太郎(壱)&ニーギ・GB(壱) 8倍×3817
2	式神の城Ⅱ(金 大正)	2,732,460,420	AKA!	5-2 弐式 8倍×6443
3	式神の城Ⅱ(ニーギ・GB)	2,716,185,060	8810	ALL 壱式 8倍×9199
4	式神の城Ⅱ(玖珂 光太郎)	4,144,053,800	てーおん(穴)@猪さんちーむ。	ALL 弐式 8倍×23177 やっと40億w
5	モンスターランド	残3,732ゴールド	MDM-ヤソ	ALL 430万ぐらい

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ(2P同時プレイ)	3,425,539,560	(鍋)&8PON	ALL 玖珂 光太郎&日向 玄乃丈
2	式神の城Ⅱ(ふみこ・O・V)	2,607,303,570	(鍋)	ALL 初クリア記念
3	式神の城Ⅱ(金 大正)	2,898,717,450	壱式ぶんまわし(鍋)	ALL 初クリア記念
4	マイティ・パン(パニック)	1,141,800	NHK	LV82
5	ビートマニアⅡDX 8thstyle(フィール)	3,832	はぽーん	

デイトナⅢ

埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビルB1 ☎048-269-8119

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	アクウギャレット	11,316,760	DBS(硬派強化)	ALL 連付 大幅更新! 大先生の弟子破門!?
2	式神の城Ⅱ(日向 玄乃丈)	5,181,814,630	あ	ほ ALL
3	式神の城Ⅱ(ロジャー・サスケ)	5,714,351,220	ねるねるねーるね	ALL 飽速さん こえ~な~
★	ウィロー(残ゴールド)	251,525	SOF-KOU-MI	ALL 5ST:ウィローほぼ決まりました。
5	ミスタードリラー グレート(アメリカ)	1,090,410	RIOだよ札幌だよ 土岐君だよ	ALL 連付 ノーミス

ワンダーパークプラボ札幌店

北海道中央区北5条西2-1-1 エスタ9F ☎011-242-0765

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ(玖珂 光太郎)	4,475,753,360	MSHI	ノーマル 弐式
2	新豪血寺一族 闘婚~マチュリメレー~	536,900	DLM	
3	パワースマッシュ2(シングル)	7,314,100	GHQ	A.Stevenson 女子
4	パワースマッシュ2(シングル)	10,838,869	S.U	P.Rafter 男子
5	パワースマッシュ2(ダブルス)	1,000,000	R.T T.N	T.Haas M.Pierce

ゲー事典
■ゲームファクトリー川越店 http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html ■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/
■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/ ■大久保アルファステーション http://www.alpha-st.co.jp/index2.html

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●レジャーパレス(北海道)
「CYRWIZ師、ご来店ありがとうございます。「麻雀格闘倶楽部」が大人気です。

●レタス702(北海道)
WIZ師匠、遠方よりご来店ありがとうございました。
BY㊭

●釧路スガイ・ゲームプルプル(北海道)
シューター待望の「スターソルジャー・バニシングアース」を入荷！　この夏はコイツで熱く回りまくろう!!　ゲームは、1日1時間!!　(これが掲載されるころはもう無いです。w)　BY㊭

●ハイテクセガ盛岡(岩手県)
「スターシーカー」に続き、「クレオパトラフォーチューン+」が当店の必修単位に認定されました。

●デイトナⅢ(埼玉県)
火曜倶楽部(サークル名)受かりました。金曜東地区35bです。詳細はHPでお知らせします。
(http://members.jcom.home.ne.jp/kayouclub/)

●ゲームファクトリーマグマ川越店(埼玉県)
今月から集計店になりました。よろしくお願い致します。当店では、さまざまなジャンルで盛り上がっていますが、特に音ゲーと格ゲーが熱いです。第2、第3土曜日は、「ギルティギアXX」のランバトもやってますよ〜。

●トライアミューズメントタワー(東京都)
KNさん、ムッシュさん、ガンガン師匠さん、ご来店ありがとうございます。「グラディウスⅣ」が、15/30切換連付き24Kで復活しました。　BYボク、VVしちゃう㊦

●グッデイ21(東京都)
これが掲載されるころには夏休みです。今年も暑そうなので電力不足が心配です……。当店では、「式神の城Ⅱ」が絶好調！　皆さん、暑さに負けずに頑張ってください。

●大久保アルファステーション(東京都)
「ビートマニアⅡDX 9thスタイル」を入荷しました。もちろん「e-AMUSEMENT」対応です。また、プロジェクターもリニューアル。美しい画像をご堪能ください。

●GAME IN ナミキ(東京都)
ちーまる様、森様、やまもそ様、某ゲームでお世話になり、ありがとうございました。ISO様、○○○お待ちしております。H.F様、ZUho様。オペレーションしませんか？　何のOPかは不明です。

●ゲームスタジオキューブ(東京都)
「ビートマニアⅡDX 9thスタイル」大好評稼働中！　もちろん「e-AMUSEMENT」対応です。うちの店、結構レベル高いですよ！

●GAMEBOSS(神奈川県)
この号が発売されるころに、「アヴァロンの鍵」を入荷していると思います。

●イミグランデ相模原店(神奈川県)
「頭文字D」ビグザム氏来日イベントは、各地からもトッププレイヤーが集まり、大盛況でしたね!!　ありがとうございました。また大イベントの予感!?　BY管理人A

●ゲームコンドル駒形店(静岡県)
「メタルスラッグ5」の発売が未定ということでさびしいですが、どっこい「GGXX #リロード」や「新豪血寺一族」などが好評稼働中です。暑い夏になりましたが、コンドルで涼とグループを！　BYスタッフ

●アミューズメントパークNASA(長野県)
「式神の城Ⅱ」の申請が緩やかに……。これからが熱くなる……はず。2台用意しています。スコアラーの方、そうでない方も遊びに来てください。

●ゲームサファリ穂積店(岐阜県)
「麻雀格闘倶楽部2」を入荷しました。1プレイで100円です。

ゲームコンドル 駒形本店

静岡県静岡市駒形通1-1-33　☎054-253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アームドポリス バトライダー Ver B	20,034,120	沢島綾代	カーペット×3 ALL LV9 S押し 予選1070
2	ケツイ 絆地獄たち (裏2周目 タイプB)	250,059,669	醜男塾!! MAG-SRC-E.Y	2-5 無理です。
3	達人王	1,757,800	横浜のS川様達人王と ブレードやり来てちょ	2-2 ボス
4	ストライカーズ1945Ⅱ (疾風)	2,418,100	醜男塾!!暇人Ⓔ	EASY残5設定 2-8ボス まぐ九×1
5	怒首領蜂 (Cタイプ)	196,498,300	ザバさん助けて くれや！	2-6

ゲームプラザ ホームラン

東京都八王子千人町2-19-5　☎042-667-0322

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	青春クイズ カラフルハイスクール	ハート数33,605	たかし=PLE& 天使ペア	あやかねらい
2	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ダッドリー)	7,331,900	R.H	
3	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(いぶき)	7,299,600	R.H	
4	タイムクライシス3 (2P同時プレイ)	1,697,110	UT&KT	
5	タイムクライシス3 (1人プレイ)	1,360,630	MGT	

グッデイ21

東京都江東区北砂7-4-4　☎03-5690-0821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	どきどきアイドルスターシーカー (どきどきアイドルモード)	14,931,020	ERO@萌たんは世界一可愛いお嫁さん^^	ALL ノーミス 2-5(35) 3-2 (8-2) 3-5(60)
★	どきどきアイドルスターシーカー (スターシーカーモード)	28,164,090	檜山萌@EROっちは優しい旦那様ですよ^^	ALL ノーミス 18面 9-1 他は1発
3	式神の城Ⅱ (金 大正)	5,936,639,550	MENは4545- ASK	ALL
4	式神の城Ⅱ (玖珂 光太郎)	5,043,738,000	なんちゃってスコアラーHAM4 (羽虫)	ALL
★	式神の城Ⅱ (日向 玄乃丈)	5,334,275,940	KDK- TAKEYUKI	ALL

ゲームサファリ穂積店

岐阜県瑞穂市穂積町馬場小城1-93-1　☎058-326-6537

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2 (タビア)	4,232,000	がる	ALL ご来店ありがとうございました。
2	式神の城Ⅱ (金 大正)	5,075,971,980	ふるき	ALL 弐式
3	式神の城Ⅱ (日向 玄乃丈)	4,307,559,040	さとる	ALL 壱式
4	グラディウスⅡ (旧バージョン)	10,000,000+α	すみさん	10周目のボスラッシュにて達成。連付、4番装備
★	スペースボンバー	10,385,300	やまもと	ALL 連付 残×0

GAME BOSS

神奈川県横浜市中区吉田町1-1　☎045-253-8009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	頭文字D Ver.2 (妙義右回り)	2'52"205	マルバクギ	TAチューンド 晴れ BNR34
2	頭文字D Ver.2 (碓氷左回り)	2'43"624	イッテヨツ	TAチューンド 晴れ RPS13
3	頭文字D Ver.2 (秋名上り)	3'02"251	チャンプ	TAチューンド 雨 DC2
4	頭文字D Ver.2 (妙義右回り)	2'56"342	マサルR	TAチューンド 雨 FD3S
5	頭文字D Ver.2 (いろは坂下り)	2'38"671	9・6	TAチューンド 雨 DC2

大久保アルファステーション

東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル　☎03-5330-8595

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ (玖珂 光太郎)	5,025,527,350	フクヒラさん	ALL 残×8 弐式
2	式神の城Ⅱ (ニーギ・GB)	4,545,566,420	㊥氏元気ですか。中野	ALL 弐式
3	式神の城Ⅱ (ふみこ・O・V)	4,101,487,200	覇亜	ALL 壱式
4	ソニックウィングス (F-14)	1,337,500	PGN-?	2周ALL 連付
5	ファンタジーゾーン	47,781,500	神速発動!!!!!! KUON	RD86(11周目6面) 連付

扇ヶ丘レジャーセンター

石川県石川郡野々市町高橋町15-12　☎076-248-3765

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプA)	241,743,649	ミミと供に去りぬ FMJ	通常2周 ALL 残×0 B×0
2	ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプB)	277,615,792	T・I ギリギリでALL	通常2周 ALL 残×0 B×0
3	式神の城Ⅱ (結城 小夜)	4,811,781,010	鬼帝 冴上蒼司 もっとスコアかせぎ隊	ALL 4ミス
4	ボーダーダウン	175,070,650	KTN コース未決定	6D ALL クリアしただけ
5	頭文字D Ver.2 (四峠走破)	10'16"528	シュン	インテグラ TypeR MT 雨

ガリバー青葉台店

神奈川県横浜市青葉区青葉台2-9-16 フラワービル1F　☎045-984-2555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ (結城 小夜)	4,426,157,920	COPE-かえで	壱式 ALL ×23112
2	式神の城Ⅱ (金 大正)	4,367,346,790	Ⅱはもう飽きた@ PNI-と・那-YOSH	壱式 ALL 7ミス・ボム15発は ゴメンなさい・
3	式神の城Ⅱ (ロジャー・サスケ)	4,503,177,970	KNE-ASM- KKS	4ミス あと5億は遠いか近いか。
★	式神の城 (金 大正)	5,532,817,990	半年ぶりの更新@ PNI-水・那-YOSH	5ミス ALL 予選13.2億 ビット以外がクソすぎ。わはー
5	式神の城Ⅱ (日向 玄乃丈)	1,789,164,770	穴ウメで申し訳無い@ PNI-朱-YOSH	5ミス 3-2ボスまで 弐式 ムリムリ……

GAME IN ナミキ

東京都世田谷区松原2-27-14　☎03-5300-5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	闘幻狂 (熊千千)	63,909,500	H.M	ALL
★	ケツイ 絆地獄たち (裏2周目 タイプB)	365,227,434	いまきち	1周2.1億 ALL
3	プロギアの嵐 (ミリタント)	91,534,330	zuho	β 1周 残×8 ALL時残×3
★	ガンバード (ヤンニャン)	2,316,600	SYO	ゴーレム×2
★	ビューポイント	4,677,390	IMU-AT2ムカデが1UP出さない。	謎×10 ラグナロクの連射も謎

アミューズメントパークNASA

長野県長野市高田五反田1720　☎026-228-7434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	頭文字D Ver.2 (赤城下り)	2'12"998	トクタケ	ALL FD3S MT
2	頭文字D Ver.2 (いろは坂下り)	2'34"816	トクタケ	ALL インテグラR MT
3	闘幻狂 (熊千千)	51,645,800	ROY	ALL 究極ルート
4	式神の城Ⅱ (玖珂 光太郎)	4,646,415,000	1207	ALL 弐式 $28635
5	式神の城Ⅱ (日向 玄乃丈)	3,545,159,180	シゲッチ♡	ALL 壱式 $16777

ゲームセンターUFO伊勢原店

神奈川県伊勢原市伊勢原1-4-23 伝田ビルB1　☎0463-94-4519

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ (玖珂 光太郎)	4,316,347,320	CYR	ALL ×8=22679
2	式神の城Ⅱ (日向 玄乃丈)	2,717,888,350	AINE	5-1 ×8=10708
3	式神の城Ⅱ (金 大正)	4,096,536,140	XF5U	ALL ×8=16039
4	式神の城Ⅱ (結城 小夜)	2,889,917,010	XF5U	ALL ×8=08217
5	式神の城Ⅱ (ロジャー・サスケ)	2,172,733,620	XF5U	5-1 ×8=06704

中野ロイヤル

東京都中野区中野5-52-15　☎03-3387-9599

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ (日向 玄乃丈)	4,112,924,490	八薙さつき	ALL 壱式 目標45億
2	式神の城Ⅱ (2P同時プレイ)	4,277,498,260	FJI&MOS	ALL 50億を目指す
3	式神の城Ⅱ (玖珂 光太郎)	2,229,542,950	はずかしいので書けません(マジ恥	ALL だって EASYだもの
4	パカパカパッション	1,120,180	RAK@E231系 パカるんです	93-98-98-84
5	パカパカパッション スペシャル	667,000	三ツ星楽介	カラー大会ハードバグ ナビゲロ4連 97-100-98-98

ゲームボックスQ2

愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1F　☎052-452-0920

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ (玖珂 光太郎)	5,114,068,320	TF	ALL 壱式 ×8:32734
★	式神の城Ⅱ (2P同時プレイ)	5,736,187,300	服部 (左手)、(右手)	1P2PともにALL、ダブルプレイ 玖珂 光太郎弐式・金大正弐式 ×8,34686
3	怒首領蜂大往生 (タイプB)	713,795,340	ボーナスまで 待ちなさい	2-5 B-EX 雪苺娘×1
4	斑鳩 (ノーマル)	34,097,020	TF	ALL 残8 ノーミス
★	オペレーションラグナロク (連なし)	6,684,500	公開手でヘトヘト CLAW-やまも㊣	ALL

イミグランデ相模原店

神奈川県相模原市東淵野辺4-15-1　☎042-753-8881

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	頭文字D Ver.2 (妙義右回り)	2'51"353	ぎるはま㊙隊長㊙㊙	R34 ロケスタ有
★	頭文字D Ver.2 (秋名下り)	2'45"410	EXTRA-HC@ 海月事務所	
★	頭文字D Ver.2 (赤城下り)	2'12"648	プロジェクト零 byビルチャン	旧FD Bコース
★	頭文字D Ver.2 (八方ヶ原復路)	2'12"061	パピンコ@SSP	インテR
★	バトルギア3 (超弩級順走)	2'32"749	ミケイ	某氏来日記念

ゲームスタジオ キューブ

東京都板橋区赤塚2-2-18　☎03-3554-2261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ (玖珂 光太郎)	5,262,359,470	B&J	ALL
2	式神の城Ⅱ (日向 玄乃丈)	4,371,510,880	P.B	ALL
3	式神の城Ⅱ (金 大正)	3,537,260,330	S.K	ALL
4	式神の城Ⅱ (2P同時プレイ)	4,834,929,750	YO24&AJ	ALL 玖珂 光太郎&日向 玄乃丈
5	ネオボンバーマン	20WIN	PSK	バートルモード ALL

ゲー事典
■GAME BOSS http://www.gameboss.net/ ■イミグランデ相模原店 http://www.aa.alpha-net.ne.jp/imigra/ ■ゲームボックスQ2 http://nmt.cside.com/q2/
■ゲームコンドル駒形本店 http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/8997/ ■アミューズメントパークNASA http://www5d.biglobe.ne.jp/~apnasa/

●ゲームボックスQ2（愛知県）
ヒビキ選手が復帰したと思いきや、「僕の器が一回り大きくなったらまた帰ってきます」と目に涙を浮かべて修行の旅に出てしまいました。バナナスパが食べたくなったら、帰っておいで。
●ゲームハウスピットイン（愛知県）
コデモリッシュラフィスト」、「SNK VS. CAPCOM SVCカオス」を入荷します。夏の新作格闘ゲームで熱くなってくださいね！ スコアラーの方も、大、大、大募集中です！ そうでない方もご来店ください。（笑）
●ゲームランドおにごっこ（三重県）
暑い毎日が続いてますが、皆さんはちゃんとゲームをしてますか？ しっかり食べて、しっかり遊びましょう！
BY半分店員MTG
●アミュージアム草津店（滋賀県）
1時間フリープレイイベントが復活しましたので、スコアアタックや技の練習、友人との対戦など、思う存分遊び尽くしてください。
●アババ天神橋店（大阪府）
「セガ四人打ち麻雀 MJ」のチームメンバー募集。かりゆしFCに入会しませんか？ パスなし、FCは全角です。どなたでも入会できます。 BY甲府の左利怪物
●ゲームプラザキューティ（大阪府）
これが掲載されるころに「ビートマニアⅡDX 9thスタイル」が、2台で稼働中だと思います！ ぜひ、遊びに来てください。
●ミルカトル加納店（和歌山県）
夏本番！ 一気に暑くなってきましたが、「SNK VS. CAPCOM SVC カオス」や「ビートマニアⅡDX 9thスタイル」の最新作を取りそろえておりますのでぜひご来店ください。次はいよいよ「ポップンミュージック2」の最新作が登場！ 期待してね～！
●ジャスコ川西店（兵庫県）
ただいま当店では、「GGXX #リロード」の対戦が盛り上がってきています。夏休みには、ぜひ遊びに来てくださいね！ ハイスコアも随時募集中です。
●ゲームスポットハロウィン（島根県）
新作、レトロゲームともに、続々入荷中！ 詳しくはホームページにて。
●アミパラ2000（広島県）
音ゲーが、新作ラッシュですね!! もちろんアミパラもどんどん入荷していきます。まずは、「ポップンミュージック10」、「ビートマニアⅡDX 9thスタイル」だ!! みんな、気合い入れてプレイするべし！
●えの木（高知県）
ルーダーKOL君、盛岡の冷麺は常連に一瞬で食べ尽くされました。ごっつぁんです!! さて、この号が発売されるころには、遠征の方が、来てくださる季節……のはず。どなた様も歓迎です。
●モンキーハウス本館（福岡県）
当店は、やる気があります。 BYDUO
●ゲームスポット大橋（長崎県）
スコアはいつでも募集中です。2Fカウンターまで、お気軽にどうぞ!!
●プラボ浦上店（長崎県）
帰ってきたぜ!!
●プレイシティ中央町店（鹿児島県）
6月末には、「ビートマニアⅡDX 9thスタイル」が入荷しています。ハイスコアバトルも開催致しますので、ぜひ、遊びに来てください。また、「バトルギア3」も白熱しております。さらに、「GGXX #リロード」の大会も予定中！
●スポラ九品店&ショールーム合同集計（熊本県）
もずさん、ち―○さん、名無しさん、KUMAさん、遠征お疲れさまでした。
●電脳遊園地ハリケーン鹿屋店（鹿児島県）
ホームページを新設しました。まだ出来たばっかりなので内容が少ないですが、これが載るころには、充実したホームページになっているはずです。
●ジョイBOX（沖縄県）
これを書いている時点で、「闘劇」のタイトル選考が始まっています。今度は、沖縄からすべてのタイトルで出場できるように協力していきましょう!!

ゲームスポット ハロウイン
島根県出雲市渡橋町1211 ☎0853-23-0731

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	頭文字D Ver.2（いろは坂下り）	2'36"049	シャア	インテR 晴 昼
2	ビートマニアⅡDX 8thstyle（トランス）	6,439	NHKのようなモノ	HS3 ランダム
3	バーチャストライカー2002	39	HRO	得点41 失点2 フランス
4	ビッグトーナメントゴルフ	-19	UQE	ALL WOODY
5	上海 万里の長城（クラシック）	534,100	YAT	STAGE26

GAME'S MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ（玖珂 光太郎）	5,595,950,410	後は罰ゲームを見学♪KFI-SKY	ALL 弐式
★	闘幻狂（上官瑾）	57,117,700	ムカリ	ALL 連付
★	闘幻狂（黄荷）	54,487,000	ムカリ	ALL 連付
4	闘幻狂（熊千千）	54,339,100	撃郎	ALL 連付
★	闘幻狂（葛天雷）	56,002,000	撃郎	ALL 連付

ゲームハウスピットイン
愛知県名古屋市北区金城3-5-6 ☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ボーダーダウン	34,335,840	無名し	ステージ5
2	式神の城Ⅱ（結城 小夜）	2,858,897,720	YUKI	壱式 ALL 式神聖人
3	式神の城Ⅱ（日向 玄乃丈）	2,160,773,330	NAKA	壱式 5-1 式神名人
4	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	5,998,400	JAM	蔵土縁 紗夢 M.O.Mモード
5	アウトトリガー	391,816	FHH	リナ ALL

アミパラ2000
広島県広島市西区西観音町3-3 ☎082-297-7135

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ（金 大正）	5,064,114,100	MOK4	弐式 ALL
2	式神の城Ⅱ（日向 玄乃丈）	3,371,183,320	MOK4	壱式 ALL
3	式神の城Ⅱ（ロジャー・サスケ）	2,999,573,510	MOK4	壱式 ALL
4	式神の城Ⅱ（2P同時プレイ）	4,588,941,310	MOK4&はらだしのKenta	金 大正弐式&玖珂光太郎弐式 ALL
5	太鼓の達人4（むずかしい）	1,618,290	HOUSE@太鼓、やらないか？	ALL 太鼓侍・クラシックメドレー（ロック）

アババ天神橋店
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ（玖珂 光太郎）	5,821,387,560	AXIOM-H.Y㊔	ALL 36389
★	ストライカーズ1999（F-22 ラプター）	3,346,500	L2A-A01-逝ってよし夫先生	2周ALL
★	19XX（震電）	20,464,200	頑固家FC HPW-ふたすじ T.N。	ALL ㊗ 16才 連付
★	ゲーム天国（タイムアタック・ブーベラ）	14,126,770	PPR-KTL-IZK	クリア 連付
★	ジェミニウィング	2,316,770	PPR-KTL-IZK	ALL 連付

GAME-COLLEGE
愛知県愛知郡長久手町山野田628 ☎0561-61-1439

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル（タイプB）	420,452,340	ROM	B-S 2-4
2	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル（タイプA）	353,390,560	ROM	A-S 2-4
3	闘幻狂（呉品）	26,546,460	SHT	
4	形意拳	2,565,620	SHT	Ghost kick
5	ストリートファイターZERO3（豪鬼）	3,472,500	LOW	

ビッグプレイランド
愛媛県松山市道後樋又11-23 ☎089-925-0566

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（通常モードタイプA）	170,682,797	殺人鬼-GES	2-4
2	ファイナルファイト（ガイ連付）	3,083,360	大地無限MRD	ALL 難易度4-2 10万&20万エブリ 2ミス
3	斑鳩（イージー）	18,451,350	HTC	ALL
4	斑鳩（イージー）	14,351,150	通りすがりの人	ALL
5	ハイパーフェイズ1（NEW）	10,025,727	へたRAY	ALL

ゲームプラザキューティ
大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17 ☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	魔法大作戦（ボーンナム）	3,398,920	あさP	2-6 1周195万
2	グラディウスⅣ（3番装備）	4,061,500	天馬屋	7-6
3	式神の城Ⅱ（金 大正）	6,133,522,020	運子太郎	ALL 3ミス
4	式神の城Ⅱ（ふみこ・O・V）	4,310,925,600	天満橋民	壱式 ALL
5	式神の城Ⅱ（玖珂 光太郎）	5,317,789,040	ハゲデビュー	弐式 ALL

ゲームランド おにごっこ
三重県松阪市日野町12 ベルタウン2F ☎0598-26-7055

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	頭文字D Ver.2（秋名下り）	2'45"725	たくら	DRY EA11R
2	頭文字D Ver.2（秋名下り）	2'45"830	ストーン@カブ名「すっとんョ」	DRY EA11R ロケスタだったのに・
3	頭文字D Ver.2（赤城下り）	2'13"072	たくら	DRY FD3S Ⅰ型（ロケスタ）
4	ドラムマニア8thMIX	539,029,050	UG3	ノンストップオーダー
5	ドラムマニア8thMIX	535,074,600	ボーヤ	ノンストップオーダー

えの木
高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（裏2周目 タイプB）	248,035,718	「後悔が先に立つ」機械を発明。HAM	2-4ボス 盗撮のインドラ
2	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル（タイプB）	1,505,468,680	こんな事よりも白練蜂を 〃 マッキ上等兵	2周ALL EX強化 残×2 入荷初プレイのインドラ
3	怒首領蜂大往生（タイプB）	900,242,750	出来損ない（が／で）頑張った〃マッキ上等兵	2周ALL EX強化 1勝100敗のインドラ
★	レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ	1,647,300	式神Ⅱに関する記憶は消去しました。さきお	ALL ジミー・ブバー チーム 連なしのインドラ
★	ストライダー飛竜2	29,146,900	語り継ぐはハートブレイカーズの魂。AAZ	ALL 全バクチのインドラ

ミルカトル加納店
和歌山県和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル（タイプA）	1,318,648,270	おぐ@ボヘミあ～ん♪	A-EXY 2-5 MAXHIT2746
2	式神の城Ⅱ（玖珂 光太郎）	5,164,342,600	白兵王@凡ミスばっか	弐式 ALL ×8.26617
3	式神の城Ⅱ（結城 小夜）	5,298,761,770	ME@5ミス病発生また寸止めか（泣	壱式 ALL ×8:18180
4	式神の城Ⅱ（金 大正）	4,251,303,350	白兵王	弐式 ALL ×8:20105
5	式神の城Ⅱ（ニーギ・GB）	2,619,934,670	白兵王	壱式 ALL ×8:09772

アミュージアム草津店
滋賀県栗東市小柿7-8-8 テイサンクスエア内 ☎077-554-3457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ポップンミュージック9（カントリー）	395,451	AFRO	
★	ザ・警察官2 全国大追跡スペシャル	6'45"833	D・Y-YAMATO 改名記念	ALL
3	ビートマニアⅡDX 8thstyle（UG2）	7,537	AFRO	ALL HS-3Ⓡ
4	ビートマニアⅡDX 8thstyle（ナイト）	6,402	AFRO	ALL HS-3Ⓡ
5	ビートマニアⅡDX 8thstyle（ユーロビート）	6,912	AFRO	ALL HS-3Ⓡ

モンキーハウス本館
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ（日向 玄乃丈）	5,031,554,540	負けました。G・M・C.Z.	ALL 弐式
2	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	2,335,400	DUO 欲求不満気味	ALL ポチョムキン ノーマルモード
3	ストリートファイターZERO3（ナッシュ）	5,267,900	DUO 人生に疲れた	ALL 連同付
4	ストリートファイターZERO3（ザンギエフ）	3,985,300	DUO 僕は硬派です！	ALL 連同付
5	バンダイク（連付）	1,683,120	G.F M U-Suke	ALL 連付

ジャスコ川西店三栄プレイランド
兵庫県川西市小花1-6-16 ☎0727-59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	652,200	ユ・リ・パ参上	ALL マリー・ユリ・クーラ
2	ストリートファイターⅢ 3rdストライク（ショーン）	3,196,600	1OIN	ALL SS
3	機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン（シングル・ジオン）	8,856	1OIN	ALL シャア ズゴック・ジオング
4	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン（チーム・ジオン）	13,932	1OIN SPT	ALL シャアゲルググ・シャアザク ドム・シャアザク
5	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン（シングル・連邦）	7,231	1OIN@穴ウメ	ステージ10 ジム

GAME's WiLL
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1 ☎075-711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ハイパーデュエル	2,705,685	KluteいいねーⒶ	ALL ノーミス ハイムスタング
★	ストリートファイターⅡ（本田）	1,881,900	L2A-大明神	連付 ALL P 0×66 爪×1 FFFFFFFF496
3	ビートマニアⅡDX 5thスタイル（レギュラー）	6,469	QED	R
★	ビートマニアⅡDX 5thスタイル（ニューウェーブ）	7,303	QED	Mirror 295-20-2
★	ビートマニアⅡDX 5thスタイル（UG）	7,334	QED	

ゲー事典
■GAME-COLLEGE http://www.college1.co.jp/main/ ■ゲームスポットハロウィン http://www.h5.dion.ne.jp/~maniwa/ ■GAME' S MILK http://www.milk.uji.kyoto.jp/
■GAME' s WiLL http://www.gameswill.co.jp/ ■ミルカトル加納店 http://www8.ocn.ne.jp/~millequa/top.htm ■モンキーハウス本館 http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml

ゲームインナハⅡ

沖縄県那覇市松尾2-22-19 ☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ（金 大正）	3,608,603,320	TAO	ALL
2	式神の城Ⅱ（ふみこ・O・V）	2,313,447,040	TAO	ALL
3	式神の城Ⅱ（日向 玄乃丈）	3,424,596,760	TAO	ALL
4	式神の城Ⅱ（結城 小夜）	2,991,968,180	TAO	ALL
5	式神の城Ⅱ（ロジャー・サスケ）	2,693,653,560	MMM	ALL

SPOLA九品寺&ゲームプラザ・ショールーム合同集計

熊本県熊本市黒髪5-4-62（ゲームプラザショールーム，熊本県九品寺5-10-15（スポラ九品寺）☎096-372-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ（ロジャー・サスケ）	5,154,146,250	WSM-どんぐりす	ALL 壱式
2	式神の城Ⅱ（玖珂 光太郎）	5,940,095,810	WSM-KMT	ALL 弐式 ノーミス
★	式神の城Ⅱ（ニーギ・GB）	5,079,667,800	Y.S.333	ALL 弐式 2ミス
4	怒首領蜂大往生（タイプA）	749,043,310	もず@遠征記念	2-5 EX強化 1周4.5億
5	ボーダーダウン	117,223,220	WSM-LCH335	ALL Gスタート 6A 連付

PLAY-HOUSE VIDEO-GAMEアスカ

佐賀県伊万里市浜町5番街 エル・アスカビル2F ☎0955-23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	蒼天龍	457,600	Ms-NAO	ALL
2	式神の城（結城 小夜）	4,081,713,640	Mr-RAY	ALL
3	式神の城（日向 玄乃丈）	226,043,690	Mr-NNC	S-4-2
4	式神の城（ふみこ・O・V）	118,174,970	Mr-NNC	S-4-3
5	式神の城（金 大正）	194,476,010	Mr-NNC	S-3-3

ジョイBOX

沖縄県那覇市首里儀保町3-16 ☎098-886-9429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション	1,185,950	芹	片手プレイ
2	ソウルキャリバーⅡ（サバイバル）	win16	DDS	Ver.D アイヴィー
3	ソウルキャリバーⅡ（サバイバル）	win15	芹	Ver.D セルバンテス
4	ソウルキャリバーⅡ（サバイバル）	win14	NK	Ver.D タキ
5	ソウルキャリバーⅡ（サバイバル）	win13	NYA	Ver.D シャンファ

プレイシティ中央町店

鹿児島県鹿児島市中央町34-10 ☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	バトルギア3（超初級逆走）	2'17"049	SKN9	RX-7 SINGLE TURBO [FD3S]
2	バトルギア3（中級順走）	2'16"302	ANDY店長	スカイライン GT-R TUNED [BNR34]
3	バトルギア3（超上級順走）	3'33"361	SKN9	RX-7 TWIN TURBO
★	バトルギア3（弩級逆走）	3'08"743	SKN9	インプレッサ S202 STi version [GDB]
★	バトルギア3（超弩級逆走）	2'40"455	1107	NSX TYPE-R

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1～3F ☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバーⅡ（タイムアタック・カサンドラ）	3'30"35	PKO	ALL アルターネイティブ
2	ソウルキャリバーⅡ（タイムアタック・ユンスン）	5'05"96	スーパーZ	ALL アルターネイティブ
3	ソウルキャリバーⅡ（タイムアタック・カサンドラ）	2'04"66	MDEER.C.R.	ALL スタンダード
4	ソウルキャリバーⅡ（タイムアタック・ナイトメア）	4'55"10	スーパーH	ALL エクストリーム
5	ソニックウィングス3	2,674,300	鍵太郎	2周目ボス

電脳遊園地 ハリケーン鹿屋店

鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル1F ☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ（玖珂 光太郎）	3,286,294,110	SHION-MAI	弐式 5-1
2	式神の城Ⅱ（玖珂 光太郎）	2,496,725,010	DEF	弐式 4-2
3	式神の城Ⅱ（金 大正）	2,310,160,880	AKI	弐式 5-2
4	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX（チーム・連邦）	36,649	Sizma& ミナギトオノ	ALL
5	ぱにっくボンバー	41,379	MAC	ALL

プラボ浦上店

長崎県長崎市中園町6-23 ☎095-848-2223

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ（玖珂 光太郎）	5,370,571,490	KEN	ALL 弐式 ×8:32763
2	式神の城Ⅱ（結城 小夜）	3,657,565,820	SORA	ALL 壱式 ×8:12516
3	式神の城Ⅱ（金 大正）	4,006,305,190	DAME	ALL 壱式 ×8:14261
4	式神の城Ⅱ（2P同時プレイ）	5,085,493,280	SORA&373	ALL ×8:28375 SORA:結城 小夜壱式 373:玖珂 光太郎壱式
5	ボーダーダウン	100,739,830	KEN	ALL レッドスタート 6-D 連付

お詫びと訂正

アルカディア8月号ハイスコア店舗ページに掲載した情報に以下のような誤りがありました。
●ガリバー青葉台の1番目のタイトル名が「式神の城Ⅱ」になっておりますが正しくは、「式神の城」となります。
関係者各位、並びに読者の皆さまにご迷惑をお掛けしましたことを深くお詫び申し上げます。

ハイスコア集計店 募集

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。その上で掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

あて先　〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計

（アルカディア9月号掲載）は

2003年
8月17日(日)
までに出されたスコアで、
8月20日(水)
当日消印まで有効です。

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

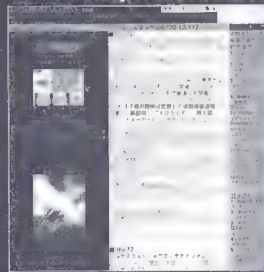
■E-Mailでのお問い合わせに関して
あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル(subject)には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号
03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ARCADIAMAGAZINE.com

Coin Operated VideoGame Magazine "ARCADIA" Official HomePage

PC http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode http://www.arcadiamagazine.com/i/
j-phone http://www.arcadiamagazine.com/j/

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

■アミパラ2000 http://www.amipara.co.jp/ ■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://www.synapse.ne.jp/~taku/hurricane.htm ■ゲームプラザキューティー http://www.rinku.zaq.ne.jp/bkawf208/
■遊道楽箱崎店 http://www02.so-net.ne.jp/~tobby/top.html ■ゲームプラザショールーム http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/ ■プレイシティ中央町店 http://isweb38.infoseek.co.jp/play/playcity/

CLOSE UP! HI-SCORE SCENE

決して妥協せず、常に己の限界に挑戦し続けるハイスコアラーたち。そんな彼らが織りなす熱いハイスコア争い。常にトップをひた走る者。いつも僅差に泣く者、集計のたびにトップが入れ替わるタイトル。確かにそこにはさまざまなドラマがあるのだ。君にもそんなワンシーンを感じてほしい

14th chapter. 最終スコア一覧表 その8

1991年に集計開始したタイトル（前編）

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
宇宙戦艦ゴモラ	連付き	1,474,120	連射別にスコアで集計
	連無し	1,460,520	
倉庫番デラックス		※記録無し	永久パターンのため打ち切り
サイバーリップ		441,700	スコアで集計
ジョイジョイキッド		120面クリア	面数で集計、全面クリア達成のため打ち切り
スーパーパン	ツアー	9,866,350	部門別で集計
	パニック	24,813,700	
パラメデス		5,556,320	スコアで集計
ガンディーラ		ラウンド59	面数で集計。スタートレベルは問わず
GPライダー	MT	44"08	ベストラップで集計
	AT	44"74	
ドラゴンセイバー	連付き	2,373,020	連射別にスコアで集計
	連無し	2,363,030	
パンクショット		152	2分設定のスコアで集計
サンダーフォースAC	連付き	連無しを上回る記録なし	連射別のスコアで集計
	連無し	2,411,980	
スカイスマッシャー	連付き	10,000,000+α	連射別にスコアで集計、1000万+α達成のため集計打ち切り
	連無し	10,000,000+α	
ニモ	連付き	3,287,000	連射別にスコアで集計
	連無し	3,264,100	
バウンドフォーバウンド	ハードパンチャー	479,878,000	キャラ別にスコアで集計
	スピードボクサー	481,855,000	
リーグボーリング	スコア	300	部門別にスコアで集計
	フラッシュ	3,000	
	ストライク90	900	
マジェステックトゥエルブ	連付き	1,297,900	連射別にスコアで集計
	連無し	1,290,590	
ビットファイター		1,886,120	スコアで集計。※訂正
ダブルドラゴン3		全面クリア	点数が存在しないためクリアで集計

今回は左表の中から変わり種のタイトルをいくつかピックアップしよう。当時を知る人にとっては常識の話ばかりだが、さすがに12年前ともなると知らない読者がほとんどだと思われる。

謎の現象でスコアが増える!?

『宇宙戦艦ゴモラ』はバグで大きな点数が加算されるタイトル。実はこのゲーム、6面のある場所で特定の行動を取ると、突然約60万点が加算される現象がある。ちなみにスコアの十のけたが「2」になっているのはバグが成功した証しで、本作のプレイ中に十のけたが変動するのはこのときだけだ。

また、同じような現象が確認されているタイトルとして『サンダーフォースAC』が挙げられる。本来は小さな点数稼ぎを積み重ねてハイスコアを狙い、千点違えば大差と思われていたタイトルだ。しかし【連無し】の最終スコアは同タイトルのスコア相場を大きく上回っているため、設定違いや虚偽申請かとも疑われた。しかし、原因は不明だが『宇宙戦艦ゴモラ』同様、プレイ中に突然数万点が加算される現象が確認された。あるハイスコア集計店でも、左表のスコアとほぼ同等のスコアが出たことがあり、そのスコアを出したプレイヤーは「普段と同じことしかやってないのになぜか高い」と驚いたそうだ。

ほかにも左表には無いが『SDガンダム サイコサラマンダーの脅威』で、約20万点がいつのまにか加算されていたという現象が全国数カ所で確認されている。

『ロボコップ2』もバグ稼ぎが必須となるタイトルの一つ。残りタイム0秒でステージをクリアすると、本来0点のはずのタイムボーナスが初期タイム分加算されるのだ。通常ではありえないほど多くのタイムボーナスが入るため、その加算演出も長く、ステージクリア後、プレイヤーがトイレに行って帰ってくる余裕がある始末だ。

2周目プレイにお金が必要！

『コットン』は2周クリアでゲームオーバーになるタイトルだが、1周目と2周目を分けて集計しているという珍しいタイトルだ。

これには1周目をクリアした後にクレジットを追加しないと、2周目が始まらずゲームオーバーになるというシステムだからだ。後にも先にも2周目をプレイするのにお金の追加が必要なシューティングは、このタイトルだけだ。

ミスするとランクが上がるゲーム

ループ制の『スカイスマッシャー』はミスをするほどランクが上がり、どんどん難しくなるというおかしなタイトル。途中で1ミスでもすると1000万点達成は絶望的で、達成者の全員がノーミスで1000万点+αを出している。しかし、このことに気が付かずに、残機を潰して点数を稼いでいた人は、いつまでも1000万点が達成できなかったとか……。

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
ローリングサンダー2		995,530	スコアで集計
E.D.F.		2,506,800	スコアで集計
覇沙夢		2,200,780	スコアで集計
ゆうゆのクイズでGO！GO！	連付き	730,000	連射別にスコアで集計
	連無し	696,000	
ウイニングラン'91	MT	2'56"833	MT.AT別にタイムで集計
	AT	2'59"099	
キングオブザモンスターズ		1,101,170	スコアで集計
ラッドモビール		残68秒	50秒スタートのクリア時残タイム集計
スティールガンナー		1,132,680	スコアで集計
クイズ宿題を忘れました！		250,300	スコアで集計
ドライバーズアイ	ノービス	3'19"685	部門別にタイムで集計
	スーパー	3'30"752	
ジョー&マック		※記録無し	永久パターン発覚のため集計打ち切り
WGP2	オーストラリア	4'03"19	コース別にスコアで集計
	ドイツ	3'23"27	
	ジャパン	5'26"64	
	U.S.A.	3'07"88	
戦国伝承		777,400	スコアで集計
ヒットジアイス		40	スコアで集計
ローラーゲームズ		4,202	スコアで集計
ラギ		※記録無し	永久パターン発覚のため集計打ち切り
ASOⅡ		※記録無し	永久パターン発覚のため集計打ち切り
ウルトラマン		1,706,390	スコアで集計
スーパーバレー'91	男子	172,050	部門別にスコアで集計
	女子	175,550	
コットン	1周目　連付き	1,832,870	1、2周目ごとに連射別で集計
	1周目　連無し	1,640,020	
	2周目　連付き	4,045,110	
	2周目　連無し	3,475,250	
ゴルフィンググレイツ		-32	スコアで集計

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
シスコヒート		11'56"2	タイムで集計
阿修羅ブラスター		9,999,900	カンストのため集計打ち切り
ギャルズパニック		※記録無し	永久パターンのため打ち切り
スーパーバーガータイム		※記録無し	永久パターンのため打ち切り
ガンフロンティア	連付き	2,249,260	連射別にスコアで集計
	連無し	1,863,770	
クイズ殿様の野望		9,999,999	カンストのため集計打ち切り
エドワードランディ		3,243,377	スコアで集計
エスケープキッズ		100面+α	100面+α達成のため集計打ち切り
スパイナルブレイカーズ		3,724,480	スコアで集計
A.Bコップ		73,397,310	スコアで集計
サンダー&ライトニング		186,195,380	スコアで集計
レーザーゴースト		4,504,700	スコアで集計
モザイク		319,800	スコアで集計
ブラッドブラザーズ		※記録無し	永久パターン発覚のため集計打ち切り
ゴーストパイロット		※記録無し	永久パターン発覚のため集計打ち切り
ストリートファイターⅡ	リュウ	1,829,300	キャラ別にスコアで集計、ブランカ、E・本田は連射別で集計
	ケン	1,870,400	
	E・本田　連付き	1,855,500	
	E・本田　連無し	1,762,100	
	ブランカ　連付き	2,004,200	
	ブランカ　連無し	1,736,300	
	ガイル	2,385,100	
	ダルシム	1,888,900	
	ザンギエフ	1,793,200	
	春麗　連付き	※記録無し	永久パターン発覚のため集計打ち切り
	春麗　連無し	※記録無し	永久パターン発覚のため集計打ち切り
ロボコップ2	1機設定　連付き	9,505,400	残機設定ごとに連射別で集計
	1機設定　連無し	7,855,200	
	3機設定　連付き	11,298,500	
	3機設定　連無し	8,709,200	

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

〈7月22日以降(8月17日締め切り分)から追加・変更されるゲーム別ルール〉

●ドルフィンブルー……キャラ別集計は行なわず【スコア】の一部門で集計します。

●デモリッシュフィスト……【レオニード、ヴァネッサ、エンゾ、アンデッド】の4部門で集計します。

●バーチャコップ3……カンストにて集計を打ち切りましたが、桁を増やしたバージョンの登場により集計を再開します。

〈6月16日以降(7月21日締め切り分)から追加・変更されたゲーム別ルール〉

●ビートマニアⅡDX 9th style……エキスパートコースのコース別、【スタイリッシュ、リミックス、ボーカル、クラブ、ゴールデン、マックスピート】の6部門で集計します。※カード使用の有無は問いません。

●F-ZERO AX……タイムアタックモードのコース別、【ソニックオーバル、スクリュードライブ、メテオストリーム、シリンダーウェーブ、サンダーロード、スパイラル】の6部門で集計します。※カードの使用、マシン(パイロット)の選択、カスタマイズの有無は問いません。

●ボーダーダウン……最終面別【6A、6B、6C、6D】の4部門で集計します。

●式神の城Ⅱ……【光太郎、小夜、金、ふみこ、玄乃丈、ロジャー、ニーギ】に【ちびふみこ】を加えた8部門と【2P同時プレイ】の計9部門で集計します。(【2P同時プレイ】は二人が同時にゲームスタートしていること。また、二人ともALLクリアしているスコアを優先します)。※一人プレイ時は1P側、2P側どちらでプレイするかは問いません。※式神の壱式・弐式別集計、またEXTREME MODEの集計は行ないません。

新しい時代を斬り開く新作がついに登場!!

新作

サムライスピリッツゼロ
（悠紀エンタープライズ／SNKプレイモア）

OutRun2
（SEGA-AM2／セガ）

バトルギア3 Tuned(仮)
（タイトー）

SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS
（SNKプレイモア）

ポップンミュージック10
（コナミ／コナミマーケティング）

アヴァロンの鍵
（ヒットメーカー／セガ）

掲載予定タイトル

PRIDE GP 2003（カプコン）／ワールドクラブチャンピオンフットボール セリエA 2002-2003（ヒットメーカー／セガ）／クイズマジックアカデミー（コナミ／コナミマーケティング）／デモリッシュフィスト（ディンプス／サミー）／ドルフィンブルー（サミー）／F-ZERO AX（アミューズメントヴィジョン／セガ 監修：任天堂）／ギターフリークス10thMIX（コナミ／コナミマーケティング）／ドラムマニア9thMIX（コナミ／コナミマーケティング）／ビートマニアⅡDX 9th style（コナミ／コナミマーケティング）／ee'MALL（コナミ／コナミマーケティング）／ギルティギア イグゼクス #RELOAD（アークシステムワークス／サミー）／式神の城Ⅱ（アルファ・システム／タイトー）／バーチャファイター4 エボリューション（セガAM2／セガ）ほか

ARCADIA 次号予告

次号10月号 No.41は

8月30日（月）発売予定

予価650円

B2判ポスター付

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください。

投稿募集

各コーナーへのメールでの投稿あて先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com
■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com
■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com
■まじかる猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com
■ゲーバロ館
dohjin@arcadiamagazine.com
■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com
■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com
■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com
■ビート・レイジングⅡDX
raizing@arcadiamagajzine.com
■どんたんどどたん
dontan@arcadiamagazine.com
■イベントリスト、ゲーセンMAP、オールドゲームのあるお店、アルカディアクーポン、その他店舗に関する募集宛先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギア イグゼクス「アソシエイション イグゼクス」
sp_ggx@arcadiamagazine.com
■KOF投稿「KOFッ子キングダム」
sp_kof@arcadiamagazine.com
■バーチャファイター4 エボリューション「バチャっ子インフィニティ エボリューション」
vf4@arcadiamagazine.com

特定のコーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合せは……

■その他のコーナーあて投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせはこちら
info@arcadiamagazine.com
■WWW管理者あてはこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

すべてのあて先は……

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

たくさんの投稿お待ちしています。
10月号（No.41 8月30日発売号）への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

投稿規定

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連のあるカラー&モノクロ（4色／1色）イラストを募集しています。内容は、著しくモラルに反したものでない限り、何でもアリです。複数のコーナーにまとめて投稿する場合、コーナー名、住所、氏名、ペンネームを、各投稿作品の裏に書いてください。封筒にも各コーナー名を書いていただけると助かります。詳しくは、アルカディア フロンティアーズまたはARCADIAMAGAZINE.COMの投稿規定を参考にしてください。

各コーナーへの投稿締め切りは……

11月号（NO.42 10/30） 8月18日（月）必着
12月号（NO.43 11/30） 9月18日（木）必着

電影心象スケッチブック

筐体百景

――三十九之回

TEXT／PHOTO 田渕健康

9999回の邂逅

どんなに愛を注いでも、
どんなに情熱を傾けても、
プレイヤーの意にかかわらず――消えゆく定め。
アーケードゲームとプレイヤーを結ぶ線は、
細く、そして不安定だ。

しかし、その関係に、どんな意味を持たせるか、
それを決めるのも、またプレイヤー自身の役目なのだ。

たとえ離れ離れになったとしても、
出会いに行くための足がある。
探索するための頭がある。
そして、求めて止まぬ情熱がある。

そのすべてがそろうとき、
ゲームとプレイヤーの関係は熱を帯び、
必ず再び、出会うことになるだろう。

幾度引き離されようが、情熱が死なない限り――
我々の「関係」は続いていくのだから。

■取材地／東京・後楽園ゆうえんち

告知 このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで。

編集後記

テーマ：「大型筐体について考える」

●大型筐体に汎用性を持たせる発想があってもいーのではないかと思いますね。ドライブゲームは当然として、バーチャロン筐体なども使いたいメーカーが多いのでは？　そんな融通が効いたらいいですね。(猿渡)

●大型可動筐体はほぼ絶滅、特殊コンパネも激減している中、F-ZEROが可動筐体だと知ったときは、ただただ興奮。乗って発奮！　サテライトモノもいいんだけど、興奮度は可動筐体が上なんだよな。(へたれ3級霜電)

●汎用大型筐体CYCRAFT、高解像度対応O.R.B.S.など、大型筐体の話題が多い。自分的には、O.R.B.S.がまだ生きていたところに、望みをつないだ形だ。執念のキラーコンテンツに期待したい。(杉田)

●O.R.B.S.こそ、究極の大型筐体の一つでしょう。プレイヤーの9割ぐらいが、前方180度スクリーンで「ガンダム」をやりたいだろうと思うのですが、どですかナムコさん、カプコンさん？(マッスル北村)

●大型筐体モノが増えるのは大歓迎。ただ、やはりそこには「アイデアありき」だと思う。闇雲に大型筐体化するのではなく、ゲーム内容＋大型筐体による特性を打ち出してほしいっすね。(イタケルとソー択)

●最近登場した大型筐体ゲームの中では、「F-ZERO AX」が特にオススメ。まだあの可動筐体で特上の疾走感を味わっていない人には、ぜひプレイしてみてもらいたいです。200円出す価値あるよ。(まちん)

●今やゲーセンの主役ともいえる大型筐体。夢があっていいですよね。専用デバイスだからゲームの幅も広がるし。ただ、少々お高いのが玉にキズでしょうか。ここはアトミスウェイブの特殊コンパネに期待!?(河野)

●大型筐体ものはあまりプレイしない私ですが、最近は「アヴァロンの鍵」「ドラゴンクロニクル」とかカードシステムが導入されてやる気アップ。あとは自分のお財布と相談だねー。(夏はキンケツ ＆ぅ)

●最初の筐体ショックは『アフターバーナー』だった。ゲーム性もさることながら、その“異色な存在感”が際立ってこその筐体モノ。そこら辺を意識した筐体モノって、あまり出ていないよね。(まこっぴち)

●作り手の苦労も知らないで言わせてもらうと、音楽、ドライブ、麻雀、etc……「ゲームセンターでもできる」だけで、「ゲームセンターだからできる」というものが最近減ってしまったような気がします。(おじゃ)

●大型筐体は、圧倒的な存在感が魅力。セガプライベートショーで体験した『CYCRAFT』は、自分としてはとても魅力的だった。いろいろなゲームに応用して、新しいゲームを生み出してほしい。(あっくん@紅薔薇)

●先のセガプライベートショーで大型筐体「CYCRAFT」を体験した。加速や加重感まで感じるこの筐体、なんと汎用タイプ！　お願いします！　ロボットものもこれで体験させてください。(スナッチブルタル)

●クイズマジックアカデミーに超期待！　クイズで全国オンライン対戦ができるのはうれしい限り！　今後もジャンルが増えていくといいなぁ。次回作は全国オンライン「エスケープキッズ」希望？(田口哲[illegible])

●大型筐体というと、やっぱり大画面や特殊な筐体による没入性の高さが魅力。ついでに1プレイの料金も高いけど……、ここらで一発、エースコンバットの逆移植とかないでしょうかナムコ様？(勝田@リボン付き)

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　松本 [illegible]
■編集長　渡邊 雅史
■アートディレクター　大里 浩二(THINKS NEO)
■デスク　霜田 和人／杉田 哲朗
■編集スタッフ　北裏 裕章／伊丹 恭／鈴木 宏昌／河野 淳一／安藤 慶祐／高橋 誠／小沢 正／飯塚 晃司／砂田 秀幸／五藤 俊次／勝田 周
■編集協力(五十音順)　ありさか しんや／石黒 憲一／伊勢猫／H.L／MVP／OYZ／カイゼルちくわ／キャサ夫／閃凰／栗田／GrayZone／京城／ケンちゃん／COSPA／小山 祥之／C・LAN／Joe／庄司豪／するする／菅之字元帥／田渕 健康／ちゃっきー／DragonLEE／新丸一／袴田直樹／パチ／ハメコ。／福田 サクテル／三重県の山本さん／ももやん
■デザイン　久保田 シンヤ／野中 郁子／大竹 伸子／山田 由紀子(THINKS NEO)／吉原 美和(THINKS NEO)／斉藤 若子／安井 朋美
■タイトルロゴ＆表紙デザイン　Smile Studio(福島 トオル)
■制作協力　藤原 城嗣／株式会社ヘッドルーム／株式会社竹書房／伊藤 誠
■フォトグラフ　Studio Atom
■イラスト(五十音順)　天野 シロ／天原 埜乃／今井 神／閃凰／G=ヒコロウ／ムドウ／村崎久都／龍輝 雅龍
■業務部　青木 孝道
■広告営業　阿部 寿一／幸 宏樹／田山 麻子
■雑誌営業　堂前 秀隆／酒井 朋[illegible]／中村 宣忠

【お詫びと訂正】

アルカディア8月号におきまして、以下の誤りがありました。

●24ページ「ドルフィンブルー」において、記述の誤りがありました。コピーライト表記が©Sammy 2003 ©Dimps 2003となっておりますが、正しくは©Sammy 2003です。
●50ページのプレゼントページにおいて、サイン入り「ギルティギアXX」ムックをご提供していただいた、ティームエンタテインメント様の社名が、ティームエンターテイメント様になっておりました。
●176ページ「ゲームーカーナウ」において、SNKプレイモア様のホームページアドレスに誤りがありました。正しくは http://www.playmore.co.jp/ です。
●45ページ「アルカディアデータベース」において、ビデオゲームランキングのピックアップタイトルが「6位 GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL #RELOAD」となっておりましたが、正しくは「2位GUILTY GEAR XX #RELOAD THE MIDNIGHT CARNIVAL」です。

関係者各位、並びに読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

月刊アルカディア 9月号 [No.040]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.040

第4巻 第9号 通巻第40号　平成15年9月1日発行(毎月1回1日発行)
雑誌11547-09

■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
営業局　03-5433-7850(ダイヤルイン)
広告部　03-5433-7214(ダイヤルイン)

WebSite　http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail　post@arcadiamagazine.com

■印刷所：凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必須事項にお答えください。プレゼントの賞品と番号は53ページに掲載されています。
回答欄は記述式になっています。鉛筆ではなくてかまいませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書きください。
はがきの裏面A1とA2の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

【アルカディア 9月号 [No.40]　アンケートの質問事項】

Q1.面白かった記事を教えてください(複数回答可)。※以下の1〜70の番号の中から選んでください。
Q2.つまらなかった記事を教えてください(複数回答可)。※以下の1〜70の番号の中から選んでください。

1 表紙：エス・エヌ・ケイ VS. カプコン エスブイシー カオス
2 目次
3 サムライスピリッツゼロ
4 エス・エヌ・ケイ VS. カプコン エスブイシー カオス
5 MVS大明神
6 エスプガルーダ
7 プライドグランプリ2003
8 バトルギア3 Tuned(仮)
9 ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2002−2003
10 ドラゴンクロニクル
11 激闘プロ野球 水島新司オールスターズ VS プロ野球
12 アーケードニュースアナライズ
13 日本縦断 ゲームセンターマップ
14 魂を籠める者：ヒットメーカー
15 アルカディアデータベース
16 アルカディア読者プレゼント
17 ポップンミュージック10
18 アヴァロンの鍵
19 デモリッシュフィスト
20 ドルフィンブルー
21 F-ZERO AX
22 ビートマニアⅡDX 9th style
23 ギルティギア イグゼクス #RELOAD ザ ミッドナイトカーニバル
24 式神の城Ⅱ
25 タイムクライシス3
26 ボーダーダウン
27 バーチャコップ3
28 バトルギア3
29 新豪血寺一族 闘婚 〜マチュリメレー〜
30 バーチャファイター4 エボリューション Ver.B
31 パチャっ子 インフィニティ エボリューション
32 ジャンク新聞
33 闘劇爆心地
34 ロングランゲームズブースター
35 カンピオーネ ラウンジ −WCCFプレイヤー座談会−
36 アーケードゲーム ライブラリー
37 アーケーダー・ネオ
38 ハードウェアミュージアム
39 全国ゲーセンイベント準備会
40 ジョイスティックトゥルーパーズ
41 クイズ マジックアカデミー
42 ギターフリークス10thMIX
43 ドラムマニア9thMIX
44 兎 −野性の闘牌− 山城麻雀編
45 ドラゴントレジャー
46 ポチッとにゃ〜
47 GGXX アソシエイション イグゼクス
48 ビート・レイジングⅡDX
49 ポップンな関係
50 メダル「始めてみよう」物語
51 プライズワンダーランド
52 コスプレ・プレイスタイル
53 アルカディア フロンティアーズ
54 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
55 懐古芸夢成り上がり物語 レゲー鉄砲玉
56 オールドゲーム談話室 ぐろけんに聞け！
57 設定資料集：ドルフィンブルー
58 ゲームメーカー・ナウ!!
59 ニューディスクレビュー
60 どんたんどどたん
61 街頭電脳遊戯語録 ゲーマー用語の基礎知識
62 まじかる猛者通信
63 パンドラキャラット改
64 アルカディア超推薦 ゲーマー「お気に入り」サイト
65 アルカディアクーポン
66 ハイスコア全国集計
67 次号予告・募集記事
68 筐体百景
69 編集後記
70 ポスター：エス・エヌ・ケイ VS. カプコン エスブイシー カオス

Q7.学校・職業・その他

1 小学生
2 中学1年生
3 中学2年生
4 中学3年生
5 高校1年生
6 高校2年生
7 高校3年生
8 短大生
9 専門学校生
10 予備校生
11 大学生
12 大学院生
13 会社員
14 自営業
15 主婦
16 フリーター
17 無職

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときってあるよね？　そんなときは定期購読が一番だ！　何より、買いに行かなくても確実に入手できるのがうれしいよね。
ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
(1冊650円×年間12冊＝7,800円)＋(80円【送料】×年間12冊＝960円)＝8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック(THE KING OF FIGHTERS2001／THE KING OF FIGHTERS2002／ギルティギア ゼクス／バーチャファイター4／バーチャファイター4エボリューション／鉄拳4／ポップンミュージック)も通信販売で扱っています。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問い合わせいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べください。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
アスキーストア
電話：03-3499-9300(土日祝祭日を除く10:00〜17:00)
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
定期購読ページ　**http://www.ascii-store.com/**
バックナンバー　**http://www.arcadiamagazine.com/**

ARCADIA No.40 アンケートはがき

P.208にある、アンケートの質問を元に記入してください。

A1. おもしろかった記事のタイトルとその理由を教えてください(一つ~最大六つまでOK)。

番号		番号		理由
番号		番号		
番号		番号		

A2. つまらなかった記事のタイトルとその理由を教えてください(一つ~最大六つまでOK)。

番号		番号		理由
番号		番号		
番号		番号		

Q3.表紙の感想をお願いします。

A3.

Q4.付録ポスターの感想を教えてください。

A4.

Q5.ゲームセンターに行くのは何曜日の何時ごろですか?該当する曜日の□にチェックを入れてください。

A5. □毎日(時~ 時) □月(時~ 時) □火(時~ 時) □水(時~ 時)
□木(時~ 時) □金(時~ 時) □土(時~ 時) □日(時~ 時)

Q6.今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A6. 〔 〕ページ〔 〕さんの投稿

自由欄 〔 〕都道府県 P.N〔 〕

ご協力ありがとうございました!

ゲーム名

集計部門(キャラ・コースなど)

スコア(タイム)

面数

難易度

備考

達成日 年 月 日

得点効率・稼ぎのポイントなど(できるだけ詳しく)

ゲームセンター

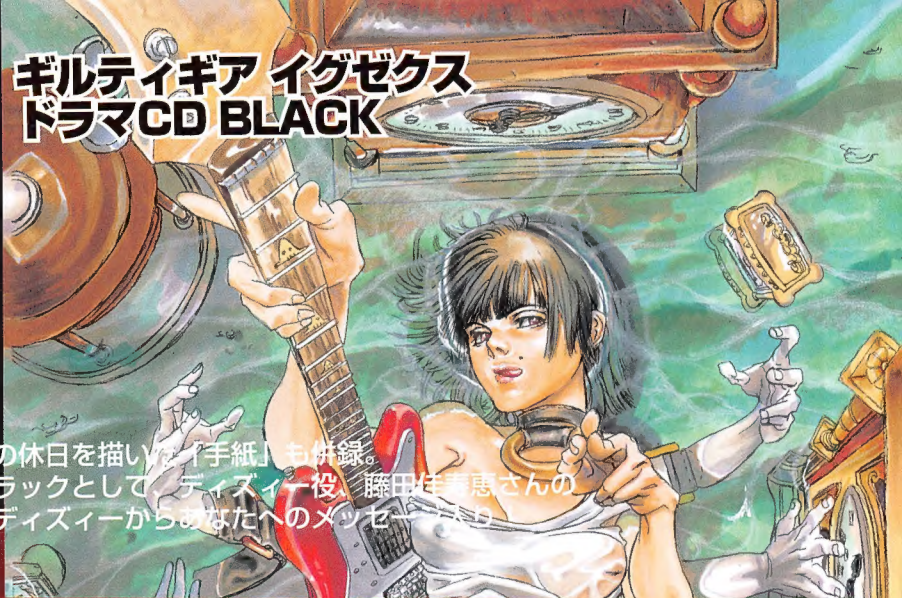
名前

電話

住所

スコアネーム(最大20文字)

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長 印

人類VSギア最終決戦!!
8.20 ON SALE
ギルティギア イグゼクス
ドラマCD BLACK
GUILTY GEAR XX DRAMA CD BLACK
KDSD-00014
定価¥3,150
(税抜定価 ¥3,000)
ディズィーの休日を描いた「手紙」も併録。
ボーナストラックとして、ディズィー役、藤田佳寿恵さんの
コメントとディズィーからあなたへのメッセージ入り！
特典
REDとBLACKを合わせると大判ポスターが完成する、
石渡太輔氏描下ろしポスターブックレット！
真の歴史が、ここから始まる!!
NOW ON SALE
ギルティギア イグゼクス
ドラマCD RED
GUILTY GEAR XX DRAMA CD RED
KDSD-00010
定価¥3,150
(税抜定価 ¥3,000)
ザッパ青年の恐怖の一夜「ナイト・オブ・ザ・リビングドール」も併録。
ボーナストラックとしてイノ役、井上喜久子さんのコメント入り！
石渡太輔氏による描き下ろしジャケット！！
NOW ON SALE
Let's Rock!
ギルティギア生サウンドを体で感じろ！
ギルティギア イグゼクス サウンドアライブ/A.S.H.
「GGXX」のBGMを制作したオリジナルメンバー、A.S.H.による初のライブアルバム！
ボーナストラックとして、人気楽曲のバラードバージョンとPS2版
「ギルティギア イグゼクス」のみに収録されているオプション画面楽曲を特別追加！
SOUND ALIVE/A.S.H.
KDSD-00001
定価¥3,150
(税抜定価 ¥3,000)